РЕДАКЦИЯ
Главный редактор
Олег Данилов
Зам. главного редактора
Максим Потапов
Сергей Светличный
Редакторы
Максим Капинус
Александр Птица
Алексей Фингерут
Обозреватели
Янош Грищенко
Олег Касич
Роман Оберемко
Тестовая лаборатория
Сергей Макаров
Владимир Марчук
Тарас Олейник
Литературная редакция
Валерия Нетунахина
Наталья Науменко
Юлия Нетунахина
Алла Петрова
Любовь Смолина
Верстка
Наталия Самарина
Дизайн
Евгений Медведев
Цветокорректор
Лариса Брусова
Фотографии
Руслан Двойничков
Константин Самоцветов
Андрей Шелухин
Директор по рекламе
Ольга Вакулюк
Менеджер по распространению
Светлана Радченко

ИЗДАТЕЛЬСТВО
Президент, генеральный директор
Сергей Арабаджи
Вице-президент, старший главный редактор
Михаил Лаптев
Вице-президент, исполнительный директор
Наталия Петровская
Начальник тестовой лаборатории
Тимур Ягофаров
Директор по распространению
Ольга Галушка
Технический директор
Алексей Груша
Директор фотослужбы
Андрей Турцевич
Арт-директор
Евгений Медведев
Директор по маркетингу
Виктория Николаева
Директор интернет-проектов
Владимир Возняк
Менеджер по полиграфии
Владимир Бугайчук
IT-менеджер
Александр Савченко

Журнал «Домашний ПК», № 1 (97),
январь 2007
Свидетельство о регистрации
КВ № 3923 от 28.12.99 г.
Выходит 1 раз в месяц
Издается с декабря 1998 г.
Учредитель и издатель –
ООО «Издательский Дом ITC», г. Киев, 2007 г.

За содержание рекламной информации ответственность несет рекламодатель. Он также самостоятельно отвечает за достоверность рекламы, за соблюдение авторских прав и других прав третьих лиц, за наличие в рекламной информации необходимых ссылок, предусмотренных законодательством. Передачей материалов рекламодатель подтверждает передачу Издательству прав на их изготовление, тиражирование и распространение.

Редакция не использует в материалах стандартные знаки для обозначения зарегистрированных прав на объекты любого рода собственности. Все указанные в публикациях торговые марки являются собственностью их владельцев.

Мнения, высказываемые авторами, не всегда совпадают с точкой зрения редакции. Полная или частичная перепечатка материалов журнала допускается только по согласованию с редакцией.

Цветоделение и печать –
ОТ «Блиц-принт», г. Киев, ул. Довженко, 3
Цена свободная
Подписной индекс:
без компакт-диска – 23679,
с компакт-диском – 22615
комплект ДПК+DVD и Gameplay+DVD – 94938
в Каталоге изданий Украины

Тираж 41 000 экз.
Адрес редакции и издателя:
03110, г. Киев, просп. Краснозвездный, 51

Телефоны:
секретариат (044) 270-3891
редакция (044) 243-9233
отдел рекламы (044) 249-6357
(044) 270-3890
отдел распространения (044) 496-3469
(044) 331-0409
(044) 331-0401
Факс: (044) 270-3891
E-mail: info@itc.ua
Web-сервер: www.itcpublishing.com

Лучшие из лучших



Вот уже восемь лет, буквально с первых месяцев существования нашего издания, мы используем достаточно четкую систему оценки различных устройств и программ, реально отражающую качество рассматриваемого продукта по сравнению с другими представителями того же класса. Не так давно мы стали присваивать звездные рейтинги и Web-сайтам, которые наконец-то начали превращаться из простого набора страничек (пусть и с весьма приличным дизайном) в полноценные сервисы, зачастую уже способные заменить ряд программных пакетов. Как вы знаете, кредо нашего журнала – «Только избранное», и мы стараемся описывать лишь лучшие продукты из тех, что представлены на отечественном рынке. При этом порой намеренно отсекаются устройства, потребительские характеристики которых недотягивают хотя бы до среднего уровня. Тем не менее все они, в том числе и заведомо слабые, проходят полный цикл тестирования (ведь нужно же понять, что собой представляет тот или иной продукт). Таким образом, за минувший год тестирование в «ДПК» прошли более полутора тысяч разнообразных устройств, а количество программ, игр и Web-сервисов, рассмотренных сотрудниками редакции, перевалило за несколько тысяч.

Вы это наверняка знаете, но напомню, что лучшие продукты, показавшие самые впечатляющие результаты в групповых тестах, мы награждаем почетными знаками «Выбор редакции: лучшее качество» и «Выбор редакции: лучшая покупка». Заработать подобный знак весьма непросто – устройство, программа или игра, удостоившиеся данной награды, должны действительно отвечать всем запросам наиболее требовательной группы потребителей – энтузиастов персонального компьютинга. Еще один важный момент, на котором я уже не раз акцентировал внимание: знак «Выбор редакции» для нас, сотрудников «ДПК», это, как правило, и персональный выбор – мы сами приобретаем и используем продукты, рекомендуемые на страницах издания.

Работая над материалами «Домашнего ПК», мы порой сталкиваемся с решениями настолько неординарными и выбивающимися из общего ряда, что даже знак «Выбор редакции» при всей его значимости не может полностью отразить их потребительские качества. Подобные устройства или программы являются знаковыми для современного IT-рынка, некими технологическими вехами, отмечающими путь развития индустрии. Открывая сезон 2007 года, мы решили подвести итог 2006-го и ввести специальную награду – «Продукт года», таким образом отметив те уникальные устройства, программы и сервисы, которые, по нашему мнению, сформировали облик персонального компьютинга в 2006 г. и наверняка окажут влияние на него в году наступающем. Отобрав 46 продуктов в 11 категориях, мы выделили лучшие из лучших, хотя, признаюсь честно, порой сделать это было очень сложно, ведь любой из номинантов достоин занять почетное место в вашей домашней системе. Как и «Выбор редакции», знак «Продукт года» является своего рода гарантией качества, рекомендацией журнала «Домашний ПК». И мы надеемся, что данная награда станет традиционной и заслужит признание как у вас, уважаемые читатели, так и у производителей аппаратного и программного обеспечения.

Приятного чтения.
Искренне ваш Олег Данилов

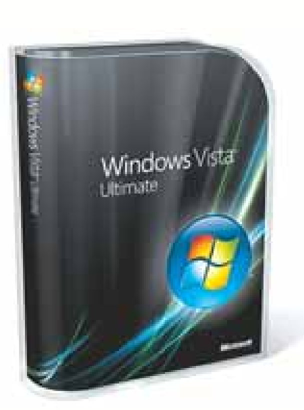
№ 1 (97), январь 2007

Содержание

NVIDIA GeForce 8800

Несколько лет назад компания NVIDIA произвела фурор, выпустив свой первый «кинематографический» GeForce FX. Но сейчас если и живы воспоминания о нем, то связаны они не с архитектурой графических чипов того поколения, а с девушкой-эльфом в демонстрационной программе. Теперь же NVIDIA поражает наше воображение высокими технологиями: знакомьтесь – GeForce 8800 GTX.

с. 62

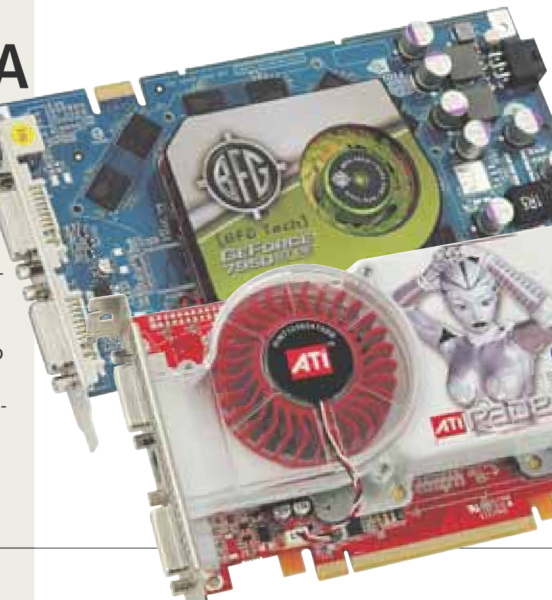


Windows Vista

Появление новой операционной системы от Microsoft – всегда событие для IT-мира. Несмотря на присутствие на рынке других ОС (Mac OS X, все многообразие Unix и Linux), превалирование именно Windows даже не обсуждается.

с. 80

ATI против NVIDIA в борьбе за $150–320



Жесткая конкуренция на рынке видеокарт заставляет основных игроков хотя бы раз в полгода обновлять свой модельный ряд. После того как осенью 2006-го компания ATI представила несколько интересных GPU, рынок графических решений среднего уровня пополнился новыми предложениями. Что же теперь предпочесть за $150? А если добавить еще $50? Как обстоят дела с моделями за $300?

с. 42

» СофтWare

ИНТЕРНЕТ

» Игротека

Rayman Raving Rabbids

Разработчик с самого начала сделал ставку на основную фишку игры – безумных кролегов – и попал в яблочко. До релиза оставались считаные месяцы, а об игре по-прежнему известно было всего ничего – только что это spin-off серии о легендарном Рэймене, сборник мини-игр, оптимизированный под революционное управление грядущей консоли Nintendo Wii.

с. 116



Medieval II: Total War

Total War обладает одной восхитительной особенностью. Ей с непринужденной легкостью удается с головой окунуть игрока в атмосферу Средневековья и держать там до тех пор, пока хоть кто-то не отключит питание его ПК.

с. 118

Warhammer: Mark of Chaos

Если сравнивать Mark of Chaos с любой из игр серии Total War (а у них на самом деле много общего), то получается, что каждая битва в Total War – это шахматная партия с дебютом, миттельшпилем и эндшпилем, в то время как в Mark of Chaos сражение – скорее этюд, с заранее заданной расстановкой фигур, ограниченным количеством ходов и четким описанием.

с. 120



ДПК Aero

Как-то раз, рассматривая свежевышедшую бета-версию новой стратегии Supreme Commander, мы обнаружили, что она поддерживает режим игры с двумя мониторами. Время было позднее, и в офисе почти никого не осталось, поэтому одолжить один из дисплеев у коллег не составляло труда. Результат настолько понравился, что мы поневоле начали задумываться о том, что будет, если попробовать подключить к ПК три или четыре монитора.

с. 48



ASUS рекомендує ліцензійну Windows® XP Professional

Х 1000 Об/мин

ASUS Webcam Notebook Series

F3 Цифрові розваги на грані можливого

www.asus.ru

Насолоджуйся життям у сучасному цифровому світі

Найновіші графічні технології ноутбука F3 забезпечують яскраву гамму кольорів, чудову якість зображення та виключні графічні можливості в 3D-програмах. ASUS F3Fc створений на базі Технології Intel® Centrino® Duo для мобільних ПК.

Webcam Notebook Series – F3

Intel® Centrino® Duo Mobile Technology
-Intel® Core™ Duo Processor T2300/T2400/T2500/T2600
-Intel® 945 GM Chipset
-Intel® PRO/Wireless 3945BG Network Connection
Ліцензійна Microsoft® Windows® XP
-Home
-Professional

DDRII 667 МГц
15,4" WXGA ASUS Splendid Video Intelligence Technology
Graphics Media Accelerator GMA 950
60/80/100/120 Гб SATA HDD
1,3 Mega-Pixel (опція)
10/100/1000, 802.11 b/g, Bluetooth®
V2.0+EDR (опція)
4xUSB, 1xExpress Card, 1xCard Reader, 1xTPM (опція)
36,5 x 26,95 x 2,8-4 см, 2,8 кг (6-елементна батарея)





Чудова графічна продуктивність

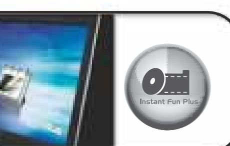
Поєднання новітніх графічних технологій, 15.4" дисплея та унікальної технології ASUS Splendid забезпечує прекрасну якість зображення та графічну продуктивність для роботи та розваг.



Бездротові можливості спілкування

Насолоджуйтесь справжньою свободою з ноутбуками ASUS з інтегрованою веб-камерою. Вбудований динамік та веб-камера високої роздільної здатності дозволить Вам залишатися на зв'язку з сім'єю та друзями без метушні з додатковими пристроями та мотками дротів!





Прямий доступ до розваг з Instant Fun PLUS

Достатньо одного натискання клавіші на ноутбуку або на пульті управління, і Ви занурюєтеся у світ розваг завдяки різноманітним функціям Instant Fun PLUS.

Всесвітня гарантія 2 роки
Служба технічної підтримки http://www.asuscom.ru/support/



Everest (еверест)
тел.: (044) 464-7777
Web: http://www.everest.ua

Фокстрот IT
Київ, вул. Дорогожицька 1
тел. (044) 247 7036
тел. гарячої лінії 8 800 501 68 80
(дзвінки в межах України безкоштовно)

DATALUX (даталюкс)
Київ, 03151, вул.Очаківська 5/6
тел: +380(44)490 9270
факс: +380(44)275-9999
datalux@datalux.ua
Web: http://www datalux ua

№ 1 (97), январь 2007

Содержание диска ДПК-DVD

*Материалы о программах вы можете прочесть на страницах, указанных рядом с их названием

Программы

Полные версии

Демонстрационные версии

Игры

Полные версии

ShareWare

Демо-версии

Что означают знаки «Выбор редакции»

Знак «Выбор редакции: лучшая покупка»
Победитель Супертеста – лучший продукт в своей ценовой категории по параметру цена/качество или цена/производительность. Знак может получить только продукт, имеющий рейтинг 5 звезд.



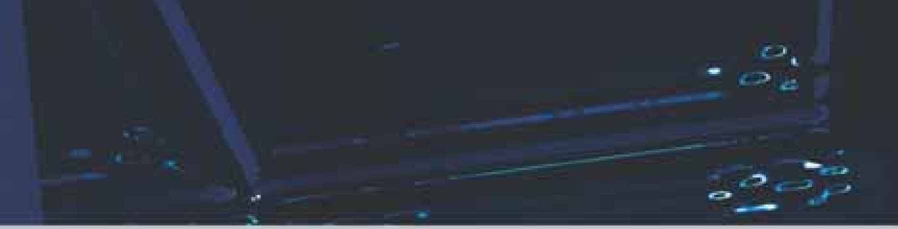
Знак «Выбор редакции: лучшее качество»
Победитель Супертеста – лучший продукт в своей категории по параметру качество, производительность или функциональность (соответствие потребностям целевой группы покупателей) без учета ценового фактора. Знак может получить только продукт, имеющий рейтинг 5 звезд.



Знак «Выбор редакции» в рубриках «Игротека» и СофтWare
Качественный продукт, который мы рекомендуем своим читателям. Игра, претендующая на приз «Игровой Оскар» в конце текущего года. Лучшая в своем классе программа.









ДИВИСЬ У НАЙБЛИЖЧОМУ ПК!

Дивись у найближчому ПК! Ігри кінематографічної якості!
Отримай свій квиток до світу цифрових розваг з новими системними платами Foxconn P965 та 975X7AB!



Технологія FOXONE™

Системи розгону та контролю стану системи з Windows та BIOS автоматично регулюється напруга на компонентах і прискорює чи сповільнює швидкодію Вашого комп'ютера залежно від навантаження. Для професіоналів передбачено «ручний» режим розгону з широкими можливостями щодо тонкого настроювання системи.



P9657AA-8EKRS2H





- FOXCONE - розширені можливості розгону
- Dual DDR2 800 + Dual Gigabit LAN
- 7.1ch HDA Audio
- Найкращі можливості для оверклокерів



Цифрове Керування Живленням

Система Цифрового Керування Живленням Foxconn забезпечує найвищу сумісність і керованість. У разі заміни традиційної аналогової схеми живлення на цифрову від Foxconn значно скорочується тепловіддача та збільшується стабільність живлення, що є неоціненним чинником під час розгону системи.
Система із Цифровим Живленням також значно виграє від збільшення простору навколо процесорного сокета, що забезпечує встановлення та демонтування процесора без ризику пошкодити компоненти системної плати.



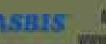
975X7AB-8EKRS2H



- FOXCONE - розширені можливості розгону
- Dual DDR2 800 + Dual Gigabit LAN
- 7.1ch HAD Audio + 2 x PCIe x16 (з підтримкою CrossFire)
- Остання суперігрова плата, розроблена спеціально для ентузіастів



















Публикации, в которых описаны находящиеся на диске программы, помечены этим знаком СМОТРИ на диске

Системные требования:
- процессор Pentium II 233 MHz или выше
- 64 MB оперативной памяти или больше
- SVGA-видеокарта (65 тыс. цветов)
- операционная система Windows 9x/Me/NT/2000/XP

Патчи

«Вечера на хуторе близ Диканьки 2: Вечер накануне Ивана Купала» 1.02
«Вторая мировая» 1.1.0.11
«Герои Уничтоженных Империй» 1.1
«Завтра война» 1.1.0.5
«Магия Крови: Время Теней» 1.11
«Магия Крови: Многопользовательское дополнение» 1.11
«Психи на колесах» 1.1
«Стальные монстры» 1.3
«Санитары подземелий» 1.03
Company of Heroes 1.00.1R
LEGO Star Wars 2: The Original Trilogy 1.02
Warhammer 40 000: Dawn of War: Dark Crusade 1.1.1
You Are Empty 1.2

Видео

Afrika
Armored Core 4
Blue Dragon
Call of Duty 3
Command & Conquer 3: Tiberium Wars
Crysis
Cube
Dark Sector
EVE Online: Revelations
Far Cry Vengeance
Final Fantasy Versus XIII
Halo 3
Lost Planet: Extreme Condition
Motor Storm
Oneechanbara VorteX
S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl
Silent Hunter 4: Wolves of the Pacific
SSX Blur
Supreme Commander
The Lord of the Rings: The Battle for Middle-earth 2 – The Rise of the Witch-king
Trauma Center: Second Opinion
UFO: Afterlight
Viva Piñata
Warhammer Online: Age of Reckoning

Моды для The Elder Scrolls IV: Oblivion

Oscuro's Oblivion Overhaul 1.31

Драйверы

Материнские платы

ATI Catalyst 6.12 Motherboard/IGP
Intel Chipset Software Installation Utility 8.1.1.1010
nForce 650i Ultra/SLI 8.26

Видеокарты

ATI Catalyst 6.12
Matrox G450/Millennium/Parhelia/QID/Extio 2.03.02.006 SE U
NVIDIA ForceWare 93.81 Beta
NVIDIA ForceWare 97.44 (GeForce 8800)
SiS UniVGA3 3.77

Звуковые карты

Realtek AC97 A3.96
Realtek HD Audio R1.51

Сетевые карты

Realtek LAN (PCI) 6.49
Realtek LAN (PCI-E) 6.58

Прочее

AMD Dual-Core Optimizer 1.1.1
AMD Power Monitor 1.0.2

Драйверы для Windows Vista

Intel Graphics Media Accelerator 15.0
Realtek HD Audio R1.53
Realtek LAN (PCI) 6.101

Что означают звезды в наших рейтингах

★★★★★
Один из лучших продуктов в своей категории, лучшее качество по всем ключевым параметрам, отличная покупка.

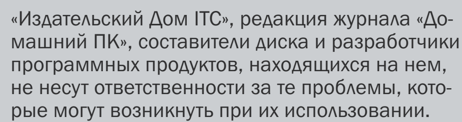
★★★★☆
Достойный внимания продукт, хорошо справляющийся со своими функциями, возможный кандидат на покупку.

★★★☆☆
Средний продукт по ключевым параметрам, со своими функциями справляется, но ничего выдающегося не демонстрирует.

★★☆☆☆
Продукт, не удовлетворяющий нас своим качеством и/или другими параметрами.

★☆☆☆☆
Без комментариев.

Продукты тестируются в своих категориях и ценовых диапазонах. Количество звезд присуждается с учетом параметров цена/качество, цена/производительность или цена/функциональность. Рейтинг может пересматриваться – как снижаться при тестировании с новыми конкурентами, так и повышаться при переходе продукта в более низкую ценовую категорию.



Подписку с курьерской доставкой можно оформить

КИЕВ
KSS (044) 585-8080
«Блиц-Информ» (044) 205-5110
«ПрессЦентр» (044) 536-1175 (80)
«Саммит» (044) 254-5050

ГОРЛОВКА
«АВ сервис» (0624) 55-2475

ДНЕПРОПЕТРОВСК
«Меркурий» (056) 744-7287
«Атма трейд» (0562) 33-7770

ДОНЕЦК
«Бегемот» (062) 304-4158
«Идея» (0623) 81-0932

ЖИТОМИР
«Горизонт» (0412) 41-8411

ЗАПОРОЖЬЕ
«Пресс-сервис» (061) 787-6571

ЛУГАНСК
ЧП «Ребрик И. В.» (0642) 53-4073

ЛЬВОВ
«Деловая пресса» (0322) 70-3468
«Фактор» (0322) 41-8391
«Львівський кур'єр» (0322) 23-0410

НИКОЛАЕВ
«Ноу-Хау» (0512) 47-2547

НОВАЯ КАХОВКА
ЧП «Хут О. А.» (05549) 7-7272

ОДЕССА
«МиМ» (048) 777-4539

СЕВАСТОПОЛЬ
«Экспресс-Крым» (0692) 45-2424

СИМФЕРОПОЛЬ
«Крымский экспресс» (0652) 52-5727

СУМЫ
«Эллада S» (0542) 25-1249

ТЕРНОПОЛЬ
«Айсберг» (0352) 43-1011

ХЕРСОН
«Кобзарь» (0552) 22-5218

ЧЕРКАССЫ
«Медиа-Принт» (0472) 45-3113

ЧЕРНИГОВ
«Визард» (0462) 65-3365

ЧЕРНОВЦЫ
ЧП «Стронгин С. Б.» (03722) 7-2410

Вы можете подписаться на «Домашний ПК» с доставкой в почтовый ящик дома или на работе либо с курьерской доставкой в ваш офис.

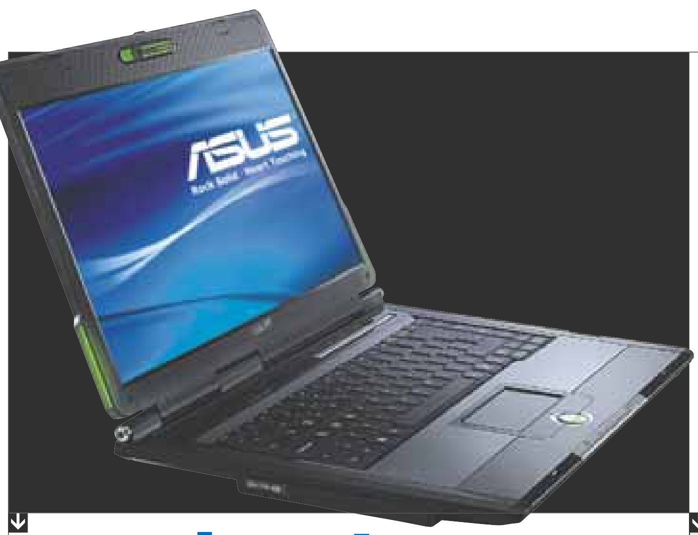
Подписку можно оформить круглогодично с любого следующего месяца на срок от одного месяца до одного года по почте в любом отделении связи или у нас в издательстве по Каталогу изданий Украины.

С вопросами и предложениями касательно распространения, а также с критикой в адрес предприятий, занимающихся продажей и доставкой наших изданий, обращайтесь в отдел распространения «Издательского Дома ITC».

«Домашний ПК» предлагает сотрудничество украинским компаниям и частным лицам, заинтересованным в розничном распространении журнала. Выгодные условия и цены.

Отдел распространения:
тел. (044) 331-0409; 331-0401; 496-3469

Новости



Игровые ноутбуки ASUS

Компания ASUSTeK Computer представила два ноутбука, разработанных специально для геймеров. Созданные на базе Intel Centrino Duo для мобильных ПК широкоформатные модели G1 и G2 имеют экраны соответственно 15,4" и 17". Функция подсветки Direct Flash включается при активации DirectX 9 в играх, требующих высокой графической производительности. Специальный OLED-дисплей отображает статус системы, мгновенные сообщения и напоминания. Технология энергосбережения ASUS Power4 Gear+ продлевает время автономной работы на 20–25%.

Verbatim Store'n'Go



В конце ноября компания Verbatim сообщила, что продуктовая линейка Store'n'Go USB Hard Disc Drive пополнилась новой моделью, на однодюймовом жестком диске которой помещаются 12 GB информации. Масса этого ультракомпактного устройства не превышает 28 г.

Технические характеристики: скорость передачи данных – до 9,4 MB/c (чтение/запись); частота вращения шпинделя – 3600 об/мин; габариты – 72×60×14,5 мм; интерфейс – USB 2.0;

Предустановленное ПО Mobile Launchpad позволяет на любом компьютере создать привычную для себя среду, работать со своими файлами и запускать приложения непосредственно с подключенного накопителя.



LG Concept Notebook

LG Electronics получила очередную престижную награду в области дизайна Red Dot Award. На этот раз она вручена компании за разработку новой концепции ноутбука. Спроектированный дизайнерами LG портативный ПК имеет OLED-экран, который существенно тоньше стандартных ЖК, не требует широкой рамки по краям и потребляет меньше электроэнергии. Клавиатура также представляет собой цельную тактильную OLED-панель (наподобие той, что уже реализована в телефонах LG Chocolate).



Fujitsu Siemens Esprimo

Fujitsu Siemens Computers продемонстрировала новую модель настольного ПК массой всего 2 кг и с размерами 5×16,5×16,5 см. Как заявляют представители FSC, данная серия компактных ПК ESPRIMO Q5000 компании «откроет новую эпоху в сфере настольных систем». Благодаря технологии Intel для мобильных ПК и корпусу без вентиляторов ESPRIMO Q5000 отличается бесшумной работой и экономичностью энергопотребления. Конструкция включает интегрированный DVD-дисковод. А поскольку монитор и клавиатура также являются важными элементами внешнего дизайна, модель ESPRIMO Q5000 дополнена широкоформатным экраном и подходящими по стилю клавиатурой и мышью производства Fujitsu Siemens Computers.



Античный компьютер

Компания Hewlett Packard подключилась к исследованиям античного механического компьютера, известного как антикерийский механизм. Он был построен в древней Греции примерно в 80 г. до н.э. и найден в 1901 г. греческими ныряльщиками за губкой.

Samsung

Компания Samsung Electronics выпустила новую линейку доступных ЖК-мониторов, отличающихся улучшенным дизайном и повышенной функциональностью – 17-дюймовый SyncMaster 732N и 19-дюймовый SyncMaster 932B. Учитывая возросшее внимание потребителей к стилю компьютерной техники, разработчики Samsung в дизайне этих продуктов использовали изящный образ лебедя. Глянцевое покрытие боковых граней и задней панели придает монитору элегантность. На рынке новинки будут представлены в трех цветовых решениях – белом, черном и серебристом. В розничную продажу в СНГ обе модели поступят в начале 2007 г. по рекомендованным ценам: SyncMaster 732N – около $275, SyncMaster 932B – $305.



007 Edition Spy Gear

Комплект гаджетов, выпуск которого компания Sony приурочила к премьере фильма «Казино Рояль» и назвала 007 Edition Spy Gear, включает все необходимое для современного Джеймса Бонда: ноутбук Sony VAIO TX-007, фотокамеру Cybershot T50, алюминиевый дипломат с логотипом агента 007. Лэптоп оснащен процессором Intel Core Solo U1400 (1,2 GHz), 2 GB оперативной памяти DDR2–533, 80-гигабайтовым винчестером и 11,1-дюймовым WXGA-экраном. Внешние интерфейсы представлены портом FireWire, двумя портами USB 2.0, VGA-выходом, портом для подключения репликатора, кард-ридером (поддерживаются форматы: SD + Memory Stick). В качестве «шпионской» фотокамеры предлагается семимегапиксельная Sony DSC-T50B с оптикой Carl Zeis и чувствительностью до 1000 ISO.

Lenovo ThinkPad T60

В ассортименте бизнес-ноутбуков компании Lenovo появилась модель ThinkPad T60, ставшая первым представителем серии T Series, оснащенным 15,4-дюймовым широкоформатным WXGA-дисплеем. Кроме того, отмечается, что при минимальной массе (2,3 кг) данный лэптоп является самым легким среди имеющих такие экраны продуктов от пяти ведущих производителей портативных ПК. ThinkPad T60 появился в продаже в США по цене от $1399. Различные варианты комплектации ноутбука соответствуют требованиям Microsoft Windows Vista Capable или Vista Premium Ready.





Treo 680

Фирма Palm сообщила о выпуске новых коммуникаторов Palm Treo 680. Эти устройства с 1 декабря 2006 г. стали доступными потребителям эксклюзивно на сайте *www.palm.com/Treo680* и в сети магазинов Palm в США по цене $399.

Они оборудованы внутренней антенной, поддерживают работу в четырех диапазонах GSM/GPRS/EDGE и первыми в семействе Treo предлагаются в разных цветовых вариантах (красный, оранжевый, бело-серебристый и серый). Помимо стандартного набора смартфонных приложений (календарь, контакты, электронная почта, сообщения и т. п.), Treo 680 позволяет проигрывать потоковое флэш-видео с таких сайтов, как YouTube.com – для этого используется ПО Kinoma Media Player 4EX.

Treo 680 позиционируется как бюджетное решение для массового пользователя.

Коллекция от Шумахера

Как известно, звезда гонок F1 Михаэль Шумахер прекратил выступления, но его имя по-прежнему эксплуатируется в рекламных и маркетинговых целях. Полюбуйтесь на коллекцию всевозможных батареек, аккумуляторов и зарядных устройств, выпущенных компанией ANSMANN Energy. Дело в том, что многократный победитель «Формулы» стал «рекламным лицом» новой серии, в которой особое внимание привлекает высокоскоростное зарядное устройство Super Speed Charger.

Вероятно, производителям хорошо запомнились слова самого Шумахера, который частенько в своих интервью упоминал о том, что «неплохо бы перезарядить батарейки».



Symbol WT4000

Компания Symbol Technologies представила систему из КПК и сканера для высокопроизводительных вычислений в экстремальных условиях. Symbol WT4000 – это уже третье поколение мобильных компьютеров Symbol, которые крепят на предплечье или на поясе. WT4000 поддерживает гарнитуру для голосового ввода команд, имеет герметичный корпус, способен выдерживать падения на бетонный пол с высоты 1,2 м, функционирует в широком диапазоне рабочих температур и рассчитан на интенсивную повседневную эксплуатацию в неблагоприятных условиях.



Ваш новый Delfics: четвертый из пяти

Вот и подходит к концу акция торговой марки Delfics, проводимая на страницах нашего издания с августа прошлого года. Сегодня мы подводим итоги предпоследнего тура.

Из почти трех тысяч наших читателей, принявших участие в ноябрьском этапе, удача улыбнулась Александру Назаруку из Ковеля. Он стал обладателем мощного компьютера на базе процессора Intel Core Duo, 17-дюймового монитора Samsung, акустической системы Logitech и струйного принтера Canon. Как рассказал нам счастливый победитель, он уже давно, чуть ли не с 1999 г., является преданным поклонником «Домашнего ПК» и при покупках и апгрейдах домашней системы ориентируется на рекомендации нашего журнала, публикуемые в разделе «ПК месяца». Как выяснилось, буквально два месяца назад Александр как раз провел апгрейд компьютера, так что теперь ему придется решить какая из двух систем – собранная самостоятельно или с логотипом Delfics на борту – больше подходит для современных игр и других приложений. Александр достаточно часто участвовал в различных розыгрышах, но такой крупной удачи у него еще не было. Что ж, пожелаем Александру успехов с его новым ПК Delfics.

Хочется также обратить внимание читателей на еще один конкурс от торговой марки Delfics green, анонсированный на страницах нашего журнала. В данной акции могут принять участие студенты и школьники любого учебного заведения Украины. Главный приз – полностью оборудованный компьютерный класс из 15 мощных ПК с предустановленной ОС. Все, что нужно сделать нашим читателям, – всем классом или группой сфотографироваться на фоне оригинально оформленного логотипа Delfics green. Способ изображения логотипа и его оформление зависят только от вашей фантазии. Независимое жюри будет оценивать неординарность и креативность фотографии. Конкурс продлится до 31 января, так что у вас еще есть шанс поучаствовать в нем и сделать подарок родной школе или вузу.

Результаты же последнего, декабрьского тура акции «Ваш новый Delfics» будут подведены в «Домашнем ПК», № 2, 2007 г. Дополнительно об акциях можно прочитать на сайте Delfics – *www.delfics.com/del_actions.asp.*



Сергей Светличный («Домашний ПК»): «Нет, это не розыгрыш»


Александр Назарук не смог приехать в Киев, поэтому новый компьютер для передачи владельцу был вручен его сестре Елене Мацюк

ХардWare



Edifier
C2

Цена – $74

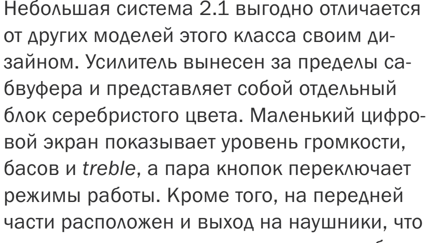
Продукт предоставлен
«Фокстрот»,
тел. 8 (800) 500-1530

Суммарная мощность
34 Вт RMS

Сателлиты
двухполосные, мощность 16 Вт RMS (2×8 Вт)

Сабвуфер
мощность 18 Вт RMS

Входы
2.1 RCA, AUX



Небольшая система 2.1 выгодно отличается от других моделей этого класса своим дизайном. Усилитель вынесен за пределы сабвуфера и представляет собой отдельный блок серебристого цвета. Маленький цифровой экран показывает уровень громкости, басов и *treble*, а пара кнопок переключает режимы работы. Кроме того, на передней части расположен и выход на наушники, что встречается не так часто, как хотелось бы.

Еще перед прослушиванием были сомнения относительно суммарной мощности C2 и ее возможностей. При включении системы выяснилось, что модель, в принципе, детально отображает звуковую картину, но определенные недостатки в области среднего и низкого частотного диапазонов имеются. В частности, нам не удалось сразу добиться от сабвуфера приличной отдачи и пришлось воспользоваться функцией звуковой карты *Bass Boost*.

вердикт ★★★★★

ЗА
Отличный дизайн; неплохая детализация

ПРОТИВ
Недостаточно мощный сабвуфер

Altec Lansing
PT6021

Цена – $280

Продукт предоставлен
«Фолгат», www.folgat.com

Суммарная мощность
58 Вт RMS

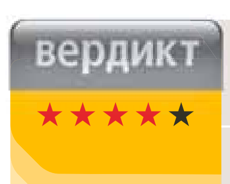
Сателлиты
однополосные, мощность 14 Вт RMS (2×7 Вт)

Сабвуфер
мощность 44 Вт RMS

Входы
2.1 RCA, AUX

Стильный современный дизайн PT6021 впечатляет. Строгие формы и выдержанность цвета заставляют заранее серьезно отнестись к этой модели. Высокие сателлиты крепятся на тяжелые металлические подставки, а наличие в каждой колонке шести микродрайвов удивляет. Более того, каждая пара из них имеет собственный усилитель, и это, наверное, явилось причиной такой баснословной цены комплекта. Занимательно то, что в него входят целых три пульта ДУ, один из которых универсальный и годится для управления другими мультимедийными устройствами.

К сожалению, увеличение количества микродрайвов никак не может повлиять на появление в воспроизводимом диапазоне насыщенных средних частот. Эта задача возложена на сабвуфер, и то, что он достаточно качественно с ней справляется, немного улучшает ситуацию.



вердикт ★★★★★

ЗА
Прекрасный дизайн; неплохое звучание

ПРОТИВ
Высокая цена



iRiver

S10

Цена – 829 грн

Продукт предоставлен
Itkom,
www.itkom.com.ua

Объем памяти
1 GB

Форматы
MP3, WMA, ASF, OGG, BMP

Дополнительные функции
FM-тюнер, диктофон

Питание
встроенный аккумулятор

Интерфейс
USB 2.0

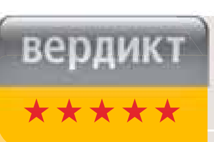
Разъем USB
mini-jack

Плеер iRiver является новым стандартом миниатюризации, к которому придется стремиться многим производителям. Удивительно, как в такой малютке можно было разместить столько функций и серьезный объем памяти, но инженерам компании удалось создать уникальное в своем роде устройство.

Дело в том, что S10 использует уже обкатанную на U10 патентованную технологию D-Click System. Передняя панель представляет собой качающуюся платформу с пятью кнопками по краям и посередине. Небольшие размеры модели S10 чрезвычайно затруднили бы управление устройством, решив дизайнеры разместить дополнительные кнопки. Теперь же основные функции легкодоступны через панель D-Click, а клавиши на боковинке отвечают за включение плеера и регулировку громкости.

Сказать, что S10 удобен – не сказать ничего. Фактически, инженеры добились usability на 100%, когда перемещение по меню и настройка плеера осуществляются на максимально интуитивном уровне. Добавим к этому лишь то, что небольшой, но весьма качественный OLED-экран значительно облегчает работу.

Функциональность S10 также на высоте: встроенный FM-тюнер и диктофон, эквалайзер с установленными настройками и режимом User EQ, поддержка просмотра графических файлов формата BMP. Зарядка и синхронизация с ПК производятся с помощью маленького переходника mini-jack-USB, который вставляется в разъем для наушников. Подобная система – возможно, единственный приемлемый выход при столь серьезной миниатюризации.



ЗА
Небольшая стоимость; интересный дизайн; функции для спортсменов

ПРОТИВ
Недоработки программного обеспечения



Genius
MP-2501

Цена – $160

Продукт предоставлен
DataLux, www.datalux.ua

Объем памяти
128 (256/512) MB + SD

Форматы
MP3, WMA, ASF, JPG

Дополнительные функции
AV-out, диктофон, FM-радио

Питание
встроенный аккумулятор

Интерфейс
USB 2.0

Разъем USB
Mini-USB

Портативные медиапроигрыватели постепенно становятся не менее популярными, чем обычные MP3-плееры. Пользователям уже не хватает музыкальной коллекции в дороге, и производители расширяют ассортимент дополнительными моделями, способными воспроизводить видео и демонстрировать фотографии.

Внешне PMP от Genius представляет собой небольшое устройство с 2,5-дюймовым экраном, созданным по технологии LTPS TFT, а по бокам корпуса расположены два ряда серебристых кнопок. Самым интересным отличием MP-2501 от аналогичных проигрывателей являются складывающиеся динамики, спрятанные в углублении задней панели. Удивительно еще и то, что их два, и владелец плеера получает в свое распоряжение полноценное стереозвучание. Конечно, серьезно говорить о качестве такой системы не приходится, тем не менее предпрослушивание музыкальных файлов и просмотр фильмов организовать вполне возможно.

Стандартный объем памяти у MP-2501 всего 128 MB, однако доступны и альтернативные варианты с увеличенным количеством, а разъем для карт SD позволит нарастить потенциал устройства.

Если к проигрыванию музыки претензий у нас не возникло, то количество поддерживаемых форматов видео несколько разочаровало. Для просмотра фильмов придется перекодировать их в ASF кодеком MPEG4, причем только со стандартными установками. Многозадачности как таковой в MP-2501 также нет, поэтому листать альбом с фотографиями или настраивать параметры плеера во время воспроизведения нельзя.

вердикт ★★★★☆

ЗА
Небольшая стоимость; довольно качественный дисплей; отличный прием FM-радиостанций

ПРОТИВ
Отсутствие многозадачности; недостаток поддерживаемых видеоформатов



WD
NetCenter

Цена – $375

Продукт предоставлен
представительством WD в Украине, www.wdc.com/ru

Объем
500 GB

Частота вращения
7200 об/мин

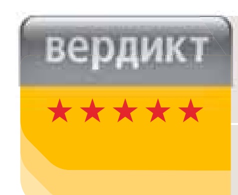
Интерфейсы
Ethernet 10/100, USB 2.0

Среди всего ассортимента внешних жестких дисков встречаются модели, применяемые в локальной сети в качестве общего хранилища данных. Совсем недавно подобные устройства предназначались только для корпоративного использования, но домашние сети появляются и растут очень быстро, поэтому уже сейчас можно организовать семейный архив фотографий или видеосъемок с помощью такого оборудования.

Новинка от Western Digital под названием NetCenter имеет жесткий диск солидного объема (500 GB) и встроенную сетевую карту Ethernet 10/100. Для установки устройства требуется всего лишь подключить его к локальной сети и запустить на одном из ПК утилиту EasyLink – поддержка DHCP-протокола позволяет легко выделить винчестеру свой IP-адрес. Разбивка на разделы и настройка параметров общего доступа производятся через Web-браузер. Более того, обновление прошивки NetCenter также осуществляется через html-страничку устройства.

В принципе возможностей по конфигурированию внешнего диска немного, но их вполне достаточно для бытового применения. Кроме того, на задней панели размещен USB-хост, позволяющий подключать внешние флэш-носители и использовать их параллельно с основным диском.

Надеемся, что 500 GB – не предел для этой линейки устройств, и появление более емкого NetCenter окажется лишь вопросом времени. Трудно сказать, чем можно заполнить это пространство, но как показывает время, объемы данных, которыми оперируют пользователи, постоянно растут, и запас на будущее может быть весьма полезным.



★★★★★

ЗА
Функциональность; удобство в работе; объем

ПРОТИВ
Не обнаружено



Hercules
DJ Console MK2

Цена – 1818 грн

Продукт предоставлен
ABC, www.abc.kharkov.ua

Интерфейс
USB 1.1, 2.0

Питание
через USB, опциональный внешний БП 7–9 VDC

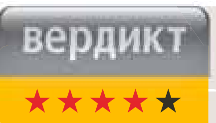
Входы
2 линейных стерео/Phone (RCA), микрофонный (6,35 мм)

Выходы
на наушники (6,35 мм), 2 стерео (RCA и 3,5 мм)

Аудиопроцессор
16/24-bit, 44/48 kHz

Драйверы
ASIO и WDM

Hercules DJ Console заметно повзрослела: теперь это уже не детская игрушка для начинающих, какой была первая версия 2004 года, а вполне приличный пульт, уместный не только в домашней обстановке, но и на студенческой вечеринке. Внешних отличий не так много, но работать с консолью стало куда приятнее. Точность и легкость хода колес управления, а также вполне приемлемый кроссфейдер вдохновляют на выступления вживую. Причем подключать можно не только компьютер, но и другие источники, в том числе и виниловые деки. Предусмотрены регулировка темпа и тона, трехполосный эквалайзер – в общем, все, что встречается в профессиональной технике. И даже больше: при работе в связке с ПК пульт не только предоставляет мгновенный доступ к обширной цифровой фонотеке, но и позволяет обрабатывать треки и добавлять спецэффекты в реальном времени. Хотя в сравнении с первой Hercules DJ Console цифровой начинки убавилось, это полностью компенсируется новым программным обеспечением, с которым консоль по-настоящему раскрывает свои возможности. Virtual DJ 3 (DJ Console Edition) работает с любыми форматами и благодаря богатейшей функциональности и поддержке стандарта ASIO дает ощущение не виртуальной, а вполне реальной диджейской аппаратуры. Управление программой возможно без помощи мыши – для этого на консоли предусмотрен джойстик. Единственное, что осложняет работу, – несколько туговатые или же нечеткие нажатия некоторых кнопок. Собственно, небольшие недостатки в эргономике и качестве органов управления и отличают Hercules DJ Console от профессиональных устройств. В то время как стоимость достаточно высокая для мультимедийного устройства.



ЗА
Улучшенная эргономика, возможность подключения CD- и виниловых проигрывателей

ПРОТИВ
Не совсем четкое нажатие кнопок *CUE*; туговаты клавиши *Track* и другие мелкие кнопки; цена, высокая для данного класса устройств



Canon
PIXMA iP6700D

Цена – $220

Продукт предоставлен
представительством Canon в Украине, www.canon.com.ua

Максимальное физическое разрешение печати цветом
9600×2400 dpi

Заявленная скорость печати черным/цветом (макс.)
6,5/4,9 (18/17) с./мин

Формула картриджей
1C+1M+1Y+1PK+1PC+1PM

Минимальный объем капли
1 пл

Заявленная емкость картриджа, листов А4 при заполнении 5%
черного нормальной/большой емкости – 290
цветного или комплекта цветных нормальной/большой емкости – 600

Стоимость картриджа
черного нормальной/большой емкости (фотокартриджа) $11,5
цветного или комплекта цветных нормальной/большой емкости $11,5

Автоматическая калибровка картриджей да

Печать без полей (форматы носителей) да

Печать на CD да

Интерфейсы
USB, PictBridge, IrDA, CF, SM, MS, MMC, SD

Габариты
429×304×183 мм

PIXMA iP6700D является вершиной модельного ряда фотопринтеров формата А4 от Canon. В отличие от других струйных принтеров компании это устройство имеет особый набор чернильниц и соответственно конфигурацию головок: дополнительный черный картридж бóльшей емкости отсутствует, зато есть Light Cyan и Light Magenta. Конструкция корпуса также имеет уникальные особенности: во-первых, цветной ЖК-экран с регулируемым наклоном, во-вторых, мультиформатный кард-ридер для печати без участия компьютера.

На практике скорость фотопечати оказывается достаточно высокой: на вывод сложного снимка формата 10×15 см с наилучшим качеством аппарат тратит всего 40 с, на лист А4 – чуть более 2 мин. При выводе обычных документов производительность по сравнению с младшими моделями заметно падала: сказывалось отсутствие выделенного черного картриджа.

Обращает на себя внимание большой ресурс чернил – их хватает на печать 52 листов А4 с высшим качеством, а значит, и большим расходом красителей.

Сочетание шестицветной системы с головкой, обеспечивающей печать каплями объемом 1 пл, позволяет принтеру добиться очень высокого качества фотовывода. Полученные отпечатки порадовали нас точностью проработки деталей, плавностью переходов и хорошей цветопередачей. Радиальные миры, прямой и инверсный текст прорисованы очень четко, а снимок выглядит естественно.

Бесспорно, PIXMA iP6700D – один из лучших полупрофессиональных принтеров на сегодня, и довольно высокая цена вполне компенсируется его экономичностью.

вердикт ★★★★★

ЗА
Отличные качество, производительность и экономичность фотопечати; богатая оснащенность

ПРОТИВ
Не обнаружено



Razer
Tarantula

Цена – $105

Продукт предоставлен
Eletek, www.eletek.com.ua

Количество клавиш
104

Дополнительные клавиши
16

Другие функции
порт BattleDock, подсветка

Интерфейс
USB 1.1

Встроенная память
32 KB

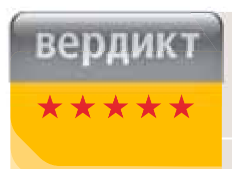
Разъемы
2×USB 1.1, Mic-in, Audio-in



В последнее время пошла мода на «геймерские клавиатуры» – продукты этого класса теперь присутствуют в ассортименте не только специализированных производителей, но и грандов индустрии, таких как Logitech. Не отстает от последнего и конкурент данной компании в сегменте игровых мышей – Razer.

В отличие от некоторых конкурирующих продуктов раскладка Razer Tarantula традиционная и дополнена только двумя рядами программируемых (включая возможность записи макросов) клавиш *L1–L5* и *R1–R5* и привычными медиакнопками по бокам. При этом функциональные клавиши имеют синюю подсветку, а в комплекте идут сменные кнопки с пиктограммами на игровую тематику (аптечка, граната и т. п.), которые можно уставить вместо стандартных. В принципе обычная раскладка является преимуществом, так как в противном случае клавиатуру невозможно эффективно использовать в повседневной работе. Большим плюсом Tarantula является отсутствие ограничения на количество одновременно нажатых кнопок – бича многих простых клавиатур. В лучших традициях Razer клавиатура оборудована 32 KB встроенной памяти для хранения пяти пользовательских профилей. Кроме того, в ней имеется USB-хаб на два разъема (увы, стандарта USB 1.1) и коннекторы для подключения наушников и микрофона. Исключительно удобно, так как всю периферию геймера (мышь, флэш-брелок и гарнитуру) можно подсоединить прямо к клавиатуре. Есть также разъем BattleDock для аксессуаров, среди которых на сегодняшний день имеются Web-камера и фонарик.

Единственный недостаток, выявленный в процессе эксплуатации, – очень маркое и легко царапающееся лаковое покрытие.



ЗА
Полезная функциональность; наличие дополнительных разъемов; хранение профилей в памяти; BattleDock; стильный дизайн

ПРОТИВ
Маркое покрытие; отсутствие поддержки USB 2.0

Impression
535

Цена – $2200

Продукт предоставлен
«Навигатор»,
www.navigator.ua

Процессор Intel Core Duo T2600 (2,16 GHz)

Оперативная память
2048 MB

Экран
13" WXGA (1280×768)

Сетевые возможности
1 GB LAN, модем 56K, Wi-Fi

Внешние разъемы
USB 2.0 (3),PCMCIA, D-sub, RJ-45, RJ-11, SPDIF-out

Габариты и масса
316×224×31 мм; 2 кг

Отечественный производитель компьютеров, компания «Навигатор», начал предоставлять новую услугу – теперь по желанию покупателя любой ноутбук может быть обтянут кожей либо иными материалами. Обойдется такая доработка дизайна примерно в $100–200. Идея неоригинальна – например, лэптопы с качественной отделкой кожей есть в ассортименте ASUS, но стоят они гораздо дороже.

Одним из первых представителей эксклюзивных моделей стал Impression 535. Выбор вполне оправданный – это компактный 13-дюймовый ноутбук с богатым оснащением на платформе Centrino Duo. Впрочем, самое главное в Impression 535 – именно отделка: крокодиловую кожу трудно назвать очень распространенным материалом, поэтому внешне ноутбук получился на редкость запоминающимся.



ЗА
Хорошее оснащение; оригинальный внешний вид

ПРОТИВ
Малое время автономной работы; мелкие огрехи в отделке

Yamaha
NX-A01



Цена – $85

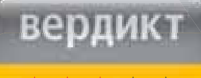
Продукт предоставлен
«Нуклон»,
www.cedia.com.ua

Суммарная мощность
10 Вт RMS

Входы
AUX

Представить себе, что небольшой кубик с гранями около 9 см является акустической системой, довольно трудно. Тем не менее известная в hi-fi-мире компания Yamaha выпустила подобный продукт, предназначенный для любителей мобильного стереозвука.

Качество изготовления NX-A01 на высоте, белая лакированная поверхность выглядит отлично. На верхней грани расположена стильная четырехпозиционная кнопка для включения устройства и регулировки громкости. Наличие всего лишь двух разъемов подразумевает подключение блока питания на 12V и mini-jack. Увы, но добиться профессионального качества звучания от подобной акустики невозможно, поэтому считайте NX-A01 модным гаджетом, который будет эффектно смотреться рядом с iPod.



ЗА
Симпатичный дизайн; небольшие габариты

ПРОТИВ
Посредственное звучание; стоимость



Epson
Stylus Photo RX700

Цена – $380

Продукт предоставлен
представительством Epson в Украине, www.epson.ua

Максимальная производительность черно-белой/цветной печати
20/19 с./мин

Максимальное разрешение печати
5760×1440 dpi

Печать на оптических дисках
CD, DVD со спецпокрытием

Максимальное разрешение сканирования
3200×6400 ppi

Разрядность сканирования
24/48 bit

Наличие слайд-модуля для пленок 35 мм

Интерфейс
USB 2.0, PictBridge

Максимальное задаваемое количество копий 99

Поддерживаемые типы флэш-карт
SmartMedia, CompactFlash, Memory Stick/MagicGate/Pro, SD Card, MultiMedia Card, xD-Picture Card, miniSD, Memory Stick/MagicGate/Pro Duo

Диагональ экрана просмотра
2,5"

Ориентировочная цена черного/цветного картриджа
$13,5/13,5

Данная модель на момент своего появления заняла не только вершину линейки многофункциональных устройств Epson, но и, по оценкам энтузиастов цифрового фото, стала лучшей на рынке, удостоившись награды dFOTO Awards 2006. В свое время мы обошли ее вниманием по причине довольно высокой цены, но ничего более доступного из МФУ и при этом столь же совершенного в 2006 году так и не появилось.

В первую очередь стоит подчеркнуть универсальность данного аппарата: помимо стандартных функций фото-МФУ (печати, сканирования, копирования), он умеет работать с прозрачными оригиналами, оформлять лазерные диски и производить фотопечать с внешних носителей.

В работе устройства более всего впечатляет скорость фотопечати: в режиме высшего качества время, требуемое на выполнение одного отпечатка размером 10×15 см, составляет около 1,2 мин, на формат А4 затрачивается чуть более 2,5 мин. С настройками повседневной фотопечати (*Фото*) те же оригиналы выводятся за 50 с и 1,5 мин. Качество создания изображений на специализированной фотобумаге у Stylus Photo RX700 выше всяких похвал. В режиме *Наилучшее фото* отпечатки визуально неотличимы от традиционных фотографий, драйвер правильно обрабатывает оригинал, благодаря чему адекватно передаются как цвета и оттенки, так и мельчайшие детали на светлых и темных участках картинки. Итак, Stylus Photo RX700 – профессиональный центр обработки, копирования и печати фото. К его достоинствам следует отнести высочайшие качество и быстродействие печати, уникальную универсальность и специализированную систему подачи чернил, оптимизированную для интенсивной работы.

вердикт ★★★★★

ЗА
Высочайшие качество и быстродействие печати; уникальная универсальность; специализированная система подачи чернил

ПРОТИВ
Даже при максимальных настройках фотокопирования на копиях остаются следы оцифровки в виде легкой поперечной полосатости



Hercules
Karaoke Console

Цена – 699 грн

Продукт предоставлен
ABC, www.abc.kharkov.ua

Интерфейс
USB

Питание
через USB-порт

Входы
два микрофонных (6,35 мм), два линейных (RCA и mini-jack)

Выходы
на наушники (6,35 мм), два линейных стереовыхода (RCA, mini-jack)

Никто не будет спорить с утверждением, что karaoke – забава модная. Поэтому появление специальных устройств, делающих процесс пения под фонограмму с бегущей строкой более комфортным, может только порадовать любителей подобного развлечения.

Hercules Karaoke Console представляет собой небольшой пульт, на верхнюю поверхность которого выведены органы управления. На передней и задней панелях размещаются гнезда для входов и выходов. При подключении к компьютеру (через USB-порт) консоль берет на себя роль внешней звуковой карты, не вступая при этом в аппаратный конфликт с внутренней аудиосистемой ПК.

Среди устройств, которые можно подключить к Hercules Karaoke Console в качестве источников музыкального сопровождения, назовем CD-проигрыватели, электроинструменты и т. п. Предусмотрены два гнезда для присоединения микрофонов, поскольку петь дуэтом намного приятнее.

Чтобы процесс стал веселее, можно воспользоваться разнообразными эффектами как изменяющими голос певца (*робот*, *мужской*, *женский*, *детский*), так и накладывающими дополнительные звуки (*аплодисменты*, *взрыв*, *возглас неодобрения*).

В комплекте с консолью поставляется очень неплохой программный караоке-проигрыватель KaraFun, для управления которым клавиатура и мышь не потребуются, достаточно пульта консоли.

К сожалению, у этого интересного и оригинального устройства есть серьезный недостаток. Большое количество караоке-файлов создано на базе формата MIDI, а заставить консоль проигрывать музыкальное MIDI-сопровождение нам так и не удалось.



ЗА
Удобство в эксплуатации; компактность; широкий спектр функциональных возможностей

ПРОТИВ
Высокая цена; отсутствие поддержки MIDI



HTC
S620

Цена – $530

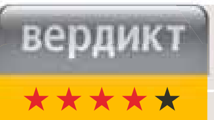
Продукт предоставлен
Netplus, тел. (044) 284-3694

Процессор	TI OMAP 850, 200 MHz
Объем ОЗУ/ПЗУ	64/128 MB
Поддерживаемые стандарты	GSM 850/900/1800/1900, GPRS Class 10, EDGE
Экран	TFT, 2,44", 320×240 точек
Коммуникации	USB, Bluetooth, Wi-Fi
Встроенная камера	CMOS, максимальное разрешение 1280×1024, запись видео
Операционная система	Windows Mobile 5.0 for Smartphones (AKU 3,0)
Слот расширения	microSD
Звуковой сигнал	полифонический, поддержка MIDI, WAV, MP3
Аккумуляторная батарея, время работы	960 мА·ч, 1–2 суток
Габариты и масса	112×63×13 мм, 130 г

Ниша смартфонов с полноценной QWERTY-клавиатурой постепенно заполняется новинками. Компания HTC – один из основных игроков на рынке Windows-устройств – разнообразила свой модельный ряд, выпустив S620, ранее известный как Excalibur. Он функционирует под управлением операционной системы для смартфонов, причем имеет обновление AKU 3.0 (Adaptation Kit Update) с улучшенными защитой Wi-Fi-сетей и работой Outlook Mobile и Internet Explorer Mobile, а также возможностью устанавливать MP3-мелодии на звонок.

Модель выполнена из пластика soft touch, что позитивно сказывается на тактильных ощущениях. S620 имеет уже привычную для подобных аппаратов компоновку – горизонтально ориентированный дисплей, а под ним QWERTY-клавиатуру. Отдельно стоит упомянуть сенсорную полосу управления, расположенную на правой грани и именуемую производителем «JOGGR», – такое решение среди смартфонов и коммуникаторов встречается впервые.

Экран с диагональю 2,44" имеет разрешение 320×240, и по качеству изображения он один из лучших среди используемых в смартфонах. Прорезиненные клавиши мелковаты, но вполне приемлемы для нормальной работы. Поскольку их размер небольшой, символы хорошо читаются только при умеренном освещении и в темноте. Что касается цифровой камеры, это традиционно не самая сильная сторона устройств HTC: автоматика частенько ошибается с балансом белого, да и цветопередача далека от идеала. В целом же смартфон весьма интересный и способный составить достойную конкуренцию таким популярным моделям, как Samsung SGH-i320 и Nokia E61.



ЗА
Качество сборки; AKU 3.0; небольшие габариты и масса; модуль Wi-Fi

ПРОТИВ
Традиционно высокая для таких устройств цена; слабый аккумулятор; мощности процессора может оказаться недостаточно для некоторых приложений



Samsung
CLP-300N

Цена – $300

Продукт предоставлен
представительством Samsung в Украине, www.samsung.ua

Максимальное разрешение
2400×600 dpi

Скорость печати (цветной/монохромной)
4/16 с./мин

Рекомендованная месячная нагрузка
4200 листов

Емкость входного лотка
150 листов

Интерфейсы
USB 2.0, Ethernet 100Base-TX

Ресурс картриджей, отпечатков
черный – 2000 (стартовый 1500)
цветные – 1000 (стартовые 700)

Объем встроенной памяти
32 MB

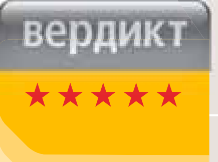
Габариты
390×344×265 мм

Масса
13,6 кг

Первое, на что обращаешь внимание в этом принтере, – малые размеры корпуса, и даже возникает мысль, будто перед нами обычный монохромный «лазерник». Поэтому прежде всего мы решили разобраться с конструкцией печатного тракта, чтобы понять, как же в нем разместилось все необходимое для работы с четырьмя цветами.

Блок формирования изображения выполнен в виде отдельного съемного модуля. Схема печати четырехпроходная, с единым фотобарабаном и раздельными тонер-картриджами. Емкости с тонером представляют собой цилиндрические тубусы, которые загружаются с лицевой стороны. Такая конструкция позволила, во-первых, снизить затраты на расходные материалы, во-вторых, сделать аппарат максимально компактным, что немаловажно для персонального принтера.

Тесты на скорость подтвердили заявленные производителем показатели: 4 с./мин для полноцветного вывода и 16 с./мин – для черно-белого. При этом время выхода первой страницы составило 55 с из «холодного старта» и 30 с – из режима ожидания. Показатели качества отпечатков можно охарактеризовать как достаточные для делового применения, но не вполне приемлемые для высококачественных фотографий. Samsung CLP-300N хорошо справился с проработкой мелких деталей (текст размером два пункта легкоразличим), хотя на градиентных растяжках заметен грубый AM-растр, а на радиальном мире – сильный муар в цветных секторах. Таким образом, эта модель – настоящий прорыв в быстрой и экономичной печати документов в цвете, и остается надеяться, что когда-нибудь за те же деньги будут доступны лазерные фотопринтеры.



ЗА
Самый компактный цветной «лазерник»; простое управление; возможность сетевого подключения

ПРОТИВ
Невысокая скорость печати; отсутствие поддержки языков разметки страниц



Rover
Nautilus W790WH

Цена – $2700

Продукт предоставлен
Rover Computers, www.roverbook.ru

Процессор
AMD Mobile Turion 64 ML-40 (2,2 GHz)

Оперативная память
2 GB

Чипсет
NVIDIA nForce4 SLI

Графический адаптер
2×GeForce Go 7900 GS 512 MB

Экран
17" (1920×1200)

Жесткий диск
RAID 2×100 GB (SATA)

Оптический привод
DVD+/-RW

Внешние разъемы
USB 2.0 (4), FireWire, картридер «4 в 1», ExpressCard, RJ-45, RJ-11, D-sub, S-Video (In/Out), DVI-I, Audio, S/PDIF

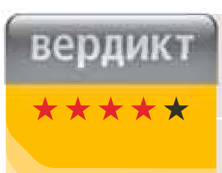
Сетевые возможности
GbE LAN, Wi-Fi (802.11 a/b/g), модем 56K, Bluetooth

Габариты
396×299,5×37–39,5 мм

Масса
4,05 кг

В последнее время все больше пользователей предпочитают настольным компьютерам ноутбуки. Однако для тех людей, которые не готовы отказаться от высокого быстродействия в пользу мобильности, интересный вариант замены десктопному ПК предлагает компания Rover. При создании Rover Nautilus W790WH разработчики, очевидно, задались целью удвоить все хорошее. Так, в SLI-режиме функционируют две видеокарты GeForce Go 7900 GS 512 MB, а дисковая подсистема построена на основе двух HDD по 100 GB в RAID 0. К тому же ноутбук в базовой комплектации оснащен 2 GB оперативной памяти, что позволяет не ощущать задержек в любой современной игре и очень комфортно работать в Windows Vista, если появится желание перейти на эту ОС. Уместным здесь оказался бы и двухъядерный процессор, впрочем, быстродействие AMD Mobile Turion 64 ML-40 и без того велико. Модель имеет на борту полный набор беспроводных интерфейсов, а также расширенную функциональность для работы с мультимедиа – ТВ-тюнер, интегрированную Web-камеру и пульт дистанционного управления.

Для экрана используется широкоформатная матрица с высоким разрешением, имеющая глянцевое покрытие. Цветопередача весьма хороша, но вот углы обзора лучше бы были более широкими, да и максимальная яркость подсветки не очень велика. Нужно отметить, что во время работы от аккумулятора для экономии заряда функционирует одна видеокарта, однако даже в этом случае длительность автономной работы данного ноутбука небольшая – 1 ч 05 мин при максимальной нагрузке и 1 ч 26 мин в режиме чтения. Таким образом, Rover Nautilus W790WH станет полноценной заменой настольному игровому ПК, к тому же будет чем удивить друзей на LAN-party.



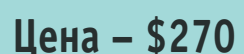
ЗА
Отличные производительность и функциональность; две видеокарты GeForce Go 7900 GS в режиме SLI

ПРОТИВ
Малое время автономной работы; небольшие максимальная яркость и углы обзора экрана; нет портов расширения PCMCIA

Sapphire



Radeon Ultimate X1950 Pro



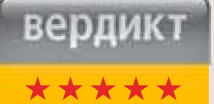
Цена – $270

Продукт предоставлен
MTI, www.mti.ua

Видеочип
Radoen X1950 Pro (RV570)
Частота чипа/памяти
580/1600 MHz
Объем памяти
256 MB GDDR3
Шина памяти 256 bit
Количество пиксельных/вершинных процессоров
36/8
Количество текстурных блоков 12
Коннекторы
DVI Dual Link (2), S-Video

Одной из самых заметных новинок сегодня является Radeon X1950 Pro, которую отличает удачное соотношение цены и производительности, о чем рассказано в материале «ATI против NVIDIA в борьбе за $150–320». Однако не все видеокарты на данном чипе обладают настолько хорошим сочетанием бесшумности и эффективности охлаждения, как Sapphire Radeon Ultimate X1950 Pro.

Видеокарта оснащена радиаторами на чипах памяти и медным кулером VF900-Cu с двумя тепловыми трубками производства Zalman. Последний в розничной продаже стоит порядка $40–50 и является на сегодняшний день одним из наиболее эффективных решений для охлаждения видеокарт. За счет него дополнительные 5 MHz для ядра и целых 200 MHz для GDDR3 становятся бесплатным приложением.



вердикт ★★★★★

ЗА
Система охлаждения от Zalman; увеличенные тактовые частоты; реализация CrossFire без мастер-карты

ПРОТИВ
Несколько завышенная цена

Samsung

HD501LJ



Цена – $180

Продукт предоставлен
представительством компании Samsung в Украине, www.samsung.ua

Объем 500 GB
Интерфейс
SATA II (300 GBps)
Количество пластин/головок
3/6
Объем кэш-памяти
16 MB

С выходом новой модели винчестера Samsung HD501LJ у пользователей появилась очередная возможность приобрести вместительное хранилище для данных. HDD принадлежит к серии SpinPoint T166, в дисках которой используются пластины с высокой плотностью записи – 166 GB, к тому же HD501LJ оснащен 16 MB кэш-памяти. Все это самым положительным образом сказалось на скоростных параметрах винчестера: как показал проведенный блиц-тест, производительность диска несколько превышает таковую для моделей объемом 300–400 GB, о которых можно узнать в специальном материале данного номера. Приятно удивляет цена накопителя – как правило, HDD такого объема от других компаний стоят заметно дороже. Что же, в этом отношении им теперь есть к чему стремиться.

вердикт ★★★★★

ЗА
Высокая производительность; отличное соотношение цена/объем

ПРОТИВ
Не обнаружено



Canon
PowerShot A710 IS

Цена – 1977 грн

Продукт предоставлен
MTI, www.mti.ua

Матрица
CCD, 1/2,5"

Млн пикселов
7,1

Фокусное расстояние
5,8–34,8 мм (35–210 мм в эквиваленте для камер 35 мм)

Максимальная апертура
f/2,8–4,8

Оптический zoom
6x

Светочувствительность матрицы (экв. ISO)
авто, Hi, 80, 100, 200, 400, 800

ЖК-монитор
2,5", 115 тыс. пикселов



Камера выполнена в традиционном для линейки «A» дизайне. Аппарат заключен в прочный пластиковый корпус с металлическими элементами конструктива; основные органы управления расположены на верхней и задней панелях справа, но, несмотря на их количество, устройство имеет отличную эргономику.

PowerShot A710 IS оснащена оптическим видоискателем реального изображения и экраном с диагональю 2,5 дюйма с переменным углом наклона. Имеются 21-сюжетная программа, а также все творческие режимы. Вручную можно менять как чувствительность матрицы (до ISO 800 включительно), так и баланс белого. Есть выбор типа экспозамера, управление вспышкой (поддерживаются регулировка мощности и синхронизация по второй шторке) и вывод гистограммы при просмотре изображений. Особо следует отметить систему оптической стабилизации, ранее в линейке «A» не встречавшуюся.

Включение камеры, запись фотографии на карту памяти и просмотр полученного материала выполняются довольно быстро. Так же оперативно работает и система трансфокации объектива.

Анализируя полученные изображения, отметим хороший макрорежим и невысокий уровень шумов, практически неощутимый при ISO 200. При автоматическом режиме не всегда корректны баланс белого и цветопередача. Снимки, сделанные при недостаточном освещении, грешат слабой детализацией.

вердикт ★★★★★

ЗА
Хорошая эргономика; оптическая стабилизация изображения; широкая функциональность

ПРОТИВ
Посредственная съемка в автоматических режимах; случаются ошибки автобаланса белого



Logitech
diNovo Edge

Цена – $245

Продукт предоставлен
DataLux, www.datalux.ua

Количество клавиш
82

Дополнительные клавиши
9

Другие функции
TouchDisc, сенсорное управление уровнем звука

Питание
литий-ионный аккумулятор

Интерфейс
USB 2.0

Беспроводная технология
Bluetooth 2.0

Габариты (В×Ш×Г), мм
11×410×210

Масса, г
940

Выполненная из плексигласа и полированного алюминия клавиатура diNovo Edge смотрится на столе просто потрясающе, особенно в комплекте с акустикой Z-10. Оранжевая подсветка функциональных клавиш и сенсорного управления уровнем звука добавляют устройству шарма. Для зарядки diNovo Edge вертикально устанавливается в док-станцию – выглядит это, безусловно, очень необычно. Встроенный литий-ионный аккумулятор заряжается достаточно быстро и избавляет вас от возни с батарейками. С компьютером клавиатура общается посредством Bluetooth 2.0, обеспечивающего бесперебойную работу устройства в радиусе 10 м.

У diNovo Edge нет блока цифровых клавиш, вместо него установлен сенсорный ползунок регулировки громкостью, пользоваться которым очень удобно. Чуть ниже расположена круглая сенсорная панель TouchDisc, позволяющая управлять как перемещением курсора, так и вертикальным/горизонтальным скроллингом больших документов. Причем благодаря изменению чувствительности прокрутку можно ускорить чуть ли не в 10 раз. Часть функциональных клавиш традиционно настраивается с помощью специального ПО.

По сути у обновленной diNovo только один недостаток – очень высокая цена. Впрочем, кому-то могут не понравиться и подпружиненные клавиши, выполненные по технологии PerfectStroke с механизмом распределения ударной силы. В любом случае diNovo Edge в первую очередь имиджевое устройство, способное подчеркнуть статус и стиль владельца. Для игр мы по-прежнему рекомендуем клавиатуру Logitech G15.

вердикт ★★★★★

ЗА
Потрясающий дизайн; возможность подзарядки аккумуляторов; оригинальная базовая станция; сенсорное управление

ПРОТИВ
Высокая цена; ноутбучный дизайн



ASUS
EN8800GTS/HTDP/640M

Цена – $550

Продукт предоставлен
MDM, www.mdm.ua

Видеочип
GeForce 8800 GTS

Частота чипа/памяти
500/1600 MHz

Объем памяти
640 MB GDDR3

Шина памяти
320 bit

Количество шейдерных блоков
96

Коннекторы
DVI Dual Link (2), S-Video

Компании NVIDIA первой удалось разработать графические чипы с поддержкой DirectX 10, а видеокарты на их основе уже активно начали продаваться в Украине. Новинка от ASUS основана на чипе GeForce 8800 GTS, который по сравнению с GeForce 8800 GTX несколько упрощен, однако даже в этом варианте его технические параметры, и особенно возможности, впечатляют. В имеющихся приложениях под DirectX 9 данная видеокарта демонстрирует очень хорошие результаты, позволяющие ей обходить таких конкурентов, как Radeon X1950 XTX и GeForce 7900 GTX. Во время экспресс-тестирования система с ASUS EN8800GTS показала следующее: 3DMark05 – 15 244 балла, 3DMark06 – 8799 баллов.

С видеокартой на GeForce 8800 GTS не возникнет проблем с установкой в корпус – по длине она заметно меньше, чем GeForce 8800 GTX. На плате имеется массивный референсный кулер, занимающий два слота. Это вполне оправданно, так как и конструкцию радиатора с тепловыми трубками, и практически бесшумный вентилятор сложно улучшить – все продумано до мелочей. В состоянии покоя (работа в 2D) температура чипа не превышает 60 °C, под нагрузкой может увеличиваться до 75 °C. Важной особенностью видеокарт с чипами серии GeForce 8800 является умение достойно «держать удар» во время игры на высоких разрешениях – производительность снижается не так стремительно, как в случае с видеоадаптерами предыдущего поколения. Это оценят владельцы широкоформатных дисплеев с большой диагональю. Но, безусловно, весь свой потенциал данные карты смогут раскрыть после появления игр под DirectX 10.

вердикт ★★★★★

ЗА
Бесшумная система охлаждения; высокий уровень производительности; поддержка DirectX 10

ПРОТИВ
Довольно высокая цена



Logitech ChillStream

Цена – $47

Продукт предоставлен
DataLux, www.datalux.ua

Количество аналоговых осей
5

Количество кнопок
9

Количество шифтов
2

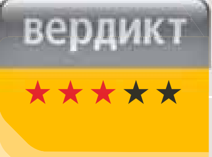
Vibration feedback
нет

Дополнительные функции
ChillStream

Интерфейс
USB

Пару лет назад мы рассмотрели устройство Nyko AirFlo Game Controller, оснащенное вентилятором, позволявшим в процессе игры охладить вспотевшие ладони. Через некоторое время выпуск данной серии геймпадов прекратился. Но идея не канула в Лету – компания Logitech начала выпуск контроллеров с обдувом.

По дизайну Logitech ChillStream является почти полной копией официального беспроводного геймпада для Xbox 360. Совпадают не только форма, расположение стиков и кнопок – имеется даже неработающая на ПК клавиша для включения консоли и идентификации контроллера. Единственное «но» – ChillStream значительно меньше своего аналога от Microsoft. В связи с этим комфортно пользоваться геймпадом смогут только дети. У взрослых уже через 10 минут могут возникнуть болевые ощущения в кисти и предплечье. От большинства ПК-геймпадов Logitech ChillStream отличается наличием дополнительной аналоговой оси, заменившей нижние шифты. Но, увы, это едва ли не единственное его преимущество. Обычное для Xbox размещение стиков непривычно для ПК-геймеров. Из-за воздухозаборника в нижней части держать геймпад приходится чуть ли не кончиками пальцев. В связи с размещением внутри корпуса вентиляторов пришлось пожертвовать vibration feedback. Постоянное мелкое дрожание контроллера при включенном обдуве неспособно заменить полноценный feedback, к тому же через 10–15 минут может вызвать неприятный зуд в пальцах. То есть ваши ладони при включенной функции ChillStream скорее всего не вспотеют, но вот сможете ли вы при этом играть – большой вопрос.



ЗА
Дополнительная аналоговая ось; отличное качество исполнения

ПРОТИВ
Неудачная эргономика; небольшой размер; отсутствие vibration feedback; система ChillStream; высокая цена



Zalman ZM600-HP

Цена – $155

Продукт предоставлен
«Невада Украина», www.nvd.com.ua

Максимальная полная мощность
600 Вт

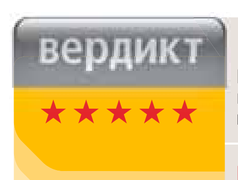
Вентиляторы
1×120 мм

Компания Zalman не балует своих поклонников разнообразием моделей блоков питания, но когда выходит очередное устройство, то оказывается, что всевозможных нововведений в нем предостаточно, а качество заслуживает уважения.

ZM600-HP – первый продукт Zalman, отличающийся модульной системой подключения кабелей. И хотя шлейфы питания материнской платы, процессора и видеокарты все же несъемные, в любом случае они будут задействованы в современной конфигурации компьютера.

Система охлаждения заслуживает особого внимания: в ее основе медная тепловая трубка с нанизанными алюминиевыми ребрами. Сам радиатор находится в непосредственной близости от вентиляционной решетки и прекрасно обдувается вентилятором 120 мм, который даже на низких оборотах способен создать достаточный поток воздуха при минимальном уровне шума.

Блок питания соответствует спецификации ATX 2.2 и имеет сертификацию NVIDIA SLI. Ко всему прочему Zalman ZM600-HP в полной мере поддерживает стандарт EPS12V, т. е. снабжен восьмиштырьковым разъемом питания, что позволит использовать устройство в системах, построенных на базе экстремальных и серверных процессоров. Вдобавок у БП активная система коррекции коэффициента мощности (Active PFC), а по заявлению разработчиков, КПД устройства достигает отметки 84% – очень высокий показатель, характеризующий данный БП как решение высшего класса.



ЗА
Высокий КПД; модульная система; использование тепловых трубок в системе охлаждения; голубая подсветка

ПРОТИВ
Не обнаружено



ASUS
Crosshair

Цена – $255

Продукт предоставлен
«Технопарк»,
www.technopark.ua

Процессорный разъем
Socket AM2

Тип поддерживаемой памяти
DDR2-400/533/667/800

Чипсет
NVIDIA nForce 590 SLI

Формфактор
ATX, 244×305 мм

Слоты расширения
PCI-E x16 (2), PCI-E x4 (1), PCI 2.3 (3), SATA (6), PATA (1), Floppy

Интерфейсы
USB 2.0 (4+4), FireWire (1+1), Gigabit LAN (2), eSATA (2), S/PDIF

Audio
HDA 7.1 ADI 1988D

Достаточно крупная коробка Crosshair скрывает закрепленную в пластиковом боксе материнскую плату и еще одну отдельную с богатой комплектацией. Чего стоит только retail-версия 3DMark06! Здесь есть и уже известный аксессуар от ASUS – микрофон Array Mic, а HDA-звук реализован в виде отдельного модуля SupremeFX со специальным разъемом.

Сама плата в дополнение ко всем достоинствам топовых продуктов ASUS просто изобилует оригинальными функциональными возможностями. Наиболее заметной из них является 8-символьный ЖК-дисплей с синей подсветкой на тыльной панели, предназначенный для текстовой индикации прохождения процедуры POST или вывода произвольной надписи. Действительно полезным оказалось другое нововведение – заглушка для тыльной панели с электролюминесцентной разметкой портов. Синяя же подсветка коннекторов на материнской плате выполняет скорее декоративную функцию, как и светящиеся кнопки *Power*, *Reset* и *Clear CMOS*.

К разводке платы лишь одна претензия – далеко не самое удобное размещение единственного IDE-коннектора и 24-контактного разъема ATX.

Функциональность BIOS выше всяких похвал. Границы регулировок напряжений и их разнообразие (есть даже Vref и Vddq для DDR2) удовлетворят даже любителей экстремального разгона. На наш взгляд, возможность подачи на DDR2-модули 3,425 В является уже не избыточной, а опасной, так как не существует памяти, способной выдержать подобное напряжение. В итоге признаем, что у ASUS вышел потрясающий продукт, устанавливающий новые стандарты качества для материнских плат высшего класса.

вердикт ★★★★★

ЗА
Невероятная функциональность BIOS; оригинальные возможности; богатая комплектация; имиджевый продукт

ПРОТИВ
Отсутствие COM и LPT; только один канал IDE; наличие опасных настроек в BIOS

продукт года 2006

Данный материал является, по сути, результатом работы редакции «Домашнего ПК» за год – своеобразным подведением итогов.
В течение 2006 года через нашу тестовую лабораторию прошло более полутора тысяч разнообразных устройств. Около восьмидесяти из них отмечено знаками «Выбор редакции: лучшее качество» и «Выбор редакции: лучшая покупка» в групповых тестах. Мы отобрали из их числа сорок пять, действительно достойных звания «Продукт года». Пришла пора назвать лучших из лучших в одиннадцати номинациях.

2006 г. стал во многом переломным для IT-индустрии. Смена поколений продуктов в прошедшем году носила не просто интенсивный характер. Зачастую изменялась сама идеология использования того или иного устройства и домашнего ПК в целом.

LCD-мониторы не только окончательно вытеснили своих ЭЛТ-предков с полок магазинов, но и заменили их на столах пользователей, сделав работу более комфортной, а широкоформатные модели позволили еще и строить на базе ПК персональные кинотеатры. Многофункциональные аппараты, с легкостью выполняющие функции принтера, сканера и копира, произвели настоящую революцию в сегменте персональной печати, став идеальным выбором и для малого офиса, и для дома. Многоядерные процессоры Core 2 Duo позволили не только поднять производительность до заоблачных высот, но и улучшили показатели энергопотребления и бесшумности всей системы. Видеоакселераторы нового поколения помогают создавать совершенные виртуальные миры, в которых работает реалистичная физика, а уникальные игровые контроллеры дают возможность действительно ощутить себя частью этих миров.

Не меньшая революция произошла и во Всемирной сети. Интернет, благодаря внедрению концепции Web 2.0, наконец-то стал не просто информационным хранилищем, а общественной сетью, позволяющей людям творить, работать, общаться и играть вместе.

То, что «Домашний ПК» именно сейчас проводит первое вручение награды «Продукт года», как нам кажется, принципиально. Ведь только сегодня IT-технологии стали действительно тем, чем они должны были быть всегда, – инструментом для создания персонализированной информационной среды, в которой живет человек.

Мониторы

Dell UltraSharp 2407WFP



Настоящий компьютерный киноэкран с диагональю 24", построенный на S-PVA-матрице. Поддерживает любые HD-форматы и массу способов подключения.

NEC MultiSync 20WGX2



Великолепный экран с покрытием OptiClear, выполненный по технологии S-IPS, обладает отличными углами обзора и высоким быстродействием.

LG Flatron L1900R (Ring)



Компания LG более других уделила внимание дизайну мониторов, выпустив серии Emotional и Artistic. Номинируется за «артистичность и эмоциональность исполнения».

BenQ FP91GP



Недорогой и при этом качественный монитор с матрицей MVA, обладающей хорошими углами обзора и высоким быстродействием.





Samsung SyncMaster 215TW

В 2006 году широкоформатные мониторы стали тенденцией, а в 2007-м они будут стандартом. Связано это с распространением HD-видео, а также выходом операционной системы Windows Vista, оптимизированной под widescreen-дисплеи. Компания Samsung – разработчик лучшей на сегодняшний день технологии S-PVA, в которой максимальные углы обзора (особенно критичные для широкоформатных экранов) сочетаются с высоким быстродействием и качественной цветопередачей. Модель SyncMaster 215TW с матрицей S-PVA стала победителем нашего супертеста как лучший монитор с разрешением 1680×1050, не только пригодным для HD-видео, но и оптимальным для игр.

Процессоры

Intel Core 2 Extreme QX6700



Инженерам Intel удалось перехватить инициативу не только в разработке высокоэффективной архитектуры, но и в экстенсивном развитии компьютерной платформы. Первый четырехъядерник работает как минимум не медленнее Core 2 Duo в существующих приложениях и дает значительный запас производительности на будущее, которое за многопотоковыми вычислениями.

AMD Athlon 64



Лучший процессор 2006 года в бюджетном сегменте. По сравнению с другими чипами ценовой категории до $100 он гораздо эффективнее справляется с большинством современных игр. И наличие лишь одного ядра не является тому помехой, ведь игры в основной своей массе пока не оптимизированы под многоядерность. Платформа AMD по-прежнему является наиболее экономичной с точки зрения затрат на модернизацию процессора.



ДОМАШНИЙ ПК продукт года 2006

Intel Core 2 Duo

Новая процессорная архитектура, разработанная инженерами Intel, оказалась настолько впечатляющей, что к нам вернулась вера в технический прогресс. Эффективность Core 2 Duo находится на высочайшем уровне независимо от того, как ее измерять: в «мегагерцах на fps» или же «fps на ватт». Энтузиасты оценили по достоинству значительный разгонный потенциал, заметно улучшающий показатель «доллары за fps». Для компании Intel чип Core 2 Duo оказался продуктом даже не года, а всей прошедшей пятилетки, и он дает мощный импульс развитию индустрии на несколько лет вперед.

Видеокарты



ATI
Radeon X1950

Эта серия ATI получилась довольно удачной, и сейчас Radeon X1950 XT лидирует в среднем классе. К тому же именно видеокарты Radeon в этом году порадовали нас оригинальными решениями, такими как Sapphire Toxic.

NVIDIA
GeForce 7600 GT

В течение 2006 года графические акселераторы GeForce 7600 GT пользовались огромной популярностью благодаря отличному соотношению цены и быстродействия.

NVIDIA
GeForce Go 7900/7950

Вслед за GeForce Go 7800 эти видеокарты дали начало по-настоящему игровым ноутбукам – чего только стоит (в плане производительности, энергопотребления и цены) мобильная SLI-конфигурация из двух GeForce Go 7900 GS!



NVIDIA
GeForce 8800

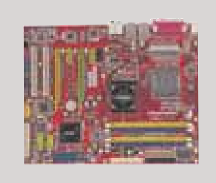
Графические процессоры GeForce 8800 – первые решения на рынке, обладающие унифицированной архитектурой для поддержки DirectX 10. По своей сложности GeForce 8800 GTX приближается к «компьютеру на плате», а по вычислительной мощности может дать фору центральному процессору, если программисты задействуют 128 потоковых микропроцессоров для тех или иных расчетов. Да и в играх GeForce 8800 GTX/GTS по своим возможностям опережают современные CPU, так что NVIDIA бросила вызов не только разработчикам игр, но и компаниям Intel и AMD с ATI Technologies.

Материнские платы



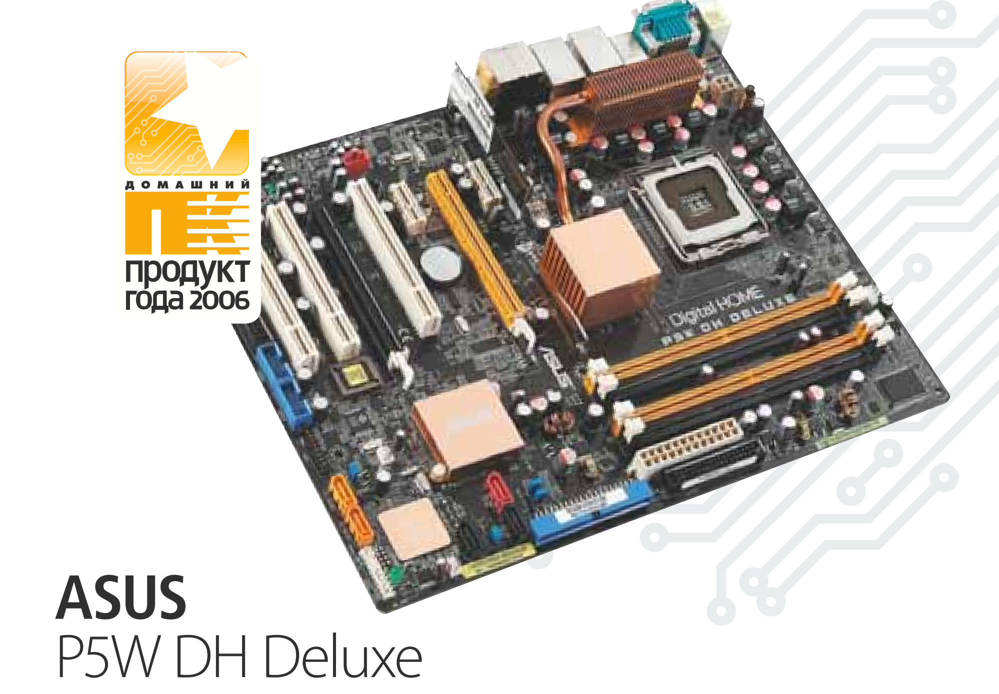
Gigabyte
GA-965P-DQ6

Очень удачная модель для Core 2 Duo и Core 2 Quad. Здесь компанией Gigabyte впервые в массовых решениях были использованы только твердотельные конденсаторы. Кроме того, она отлично разгоняется – это одна из лучших плат на базе чипсета Intel P965.



Foxconn
975X7AB-8EKRS2H

Компания Foxconn первой начала применять чисто цифровой блок VRM, который управляет питанием процессора. Возможно, это один из факторов, обеспечивающих легкость разгона при работе с флагманскими материнскими платами компании.



ASUS
P5W DH Deluxe

Чипсет 975X стал топовым решением Intel для своих новых процессоров, а ASUS P5W DH – лучшей материнской платой, предназначенной для построения цифрового дома. И если чипсет Intel 975X уже испытывает натиск конкурентов, то ASUS под конец 2006 года нанесла упреждающий удар, «выстрелив» целой серией игровых материнских плат, нацеленных на энтузиастов. Продукты ASUS с названием Striker Extreme (платформа Intel) и Crosshair (платформа AMD) дают сигнал всем остальным игрокам рынка: важно не только сделать качественный продукт, но еще и точно попасть в целевую аудиторию.

Жесткие диски

Hitachi DeskStar T7K500 320 GB



Наиболее производительный среди винчестеров от 320 до 400 GB построен на двух 160-гигабайтовых пластинах и оснащен кэш-буфером на 16 MB.

Seagate Barracuda 7200.10 ST3750640AS



Рекордный объем накопителя 750 GB достигнут с помощью инновационной технологии перпендикулярной записи.

Western Digital Raptor X

Винчестер на 10 000 об/мин для энтузиастов по-прежнему остается единственным и неповторимым как по дизайну, так и по производительности.



Samsung HD501LJ

В 2006 году винчестеры с оптимальным соотношением стоимости и емкости подросли с 250 до 400 GB. И среди них Samsung HD401LJ стал лучшим по быстродействию и ценовой доступности при эксклюзивной сервисной поддержке. Из производителей жестких дисков только Samsung обеспечивает в Украине бесплатное восстановление данных силами специалистов компании «ЕПОС» в случае гарантийного обмена своих высокоемких устройств. Сказанное справедливо и для появившейся в декабре модели HD501LJ серии SpinPoint T166 емкостью 500 GB и с кэш-буфером 16 MB, которая оказалась производительнее других, протестированных в 2006 году винчестеров, и при этом предлагается дешевле конкурентов.

Акустические системы



Microlab H-500

Для домашнего кинотеатра нужна мощная и напористая система, способная удивить звучанием и внешним видом. Все это, несомненно, о Microlab H-500.

Creative GigaWorks ProGamer G550W



Не верьте названию этой акустики – G550W подойдет не только для компьютерных игр, но и умело справится с музыкой любого жанра.

Edifier S2.1



В стане двухканальной акустики найти конкурентов Edifier S2.1 проблематично – мало кто способен на такую детализацию звука.



Logitech Z-10

До появления Logitech Z-10 мало кто из нас верил в то, что двухкомпонентная акустика такого размера способна удивить своим звучанием. Этот комплект оснащен всевозможными дополнительными функциями включая сенсорную панель, отображение названий композиций на дисплее и управление программным плеером. Тем не менее инженеры Logitech умудрились скомпоновать ее так, что Z-10 прекрасно обходится без сабвуфера, а встроенные динамики отлично справляются с широким диапазоном частот. Ну и к тому же внешний вид Logitech Z-10 просто завораживает – это действительно шикарная вещь.

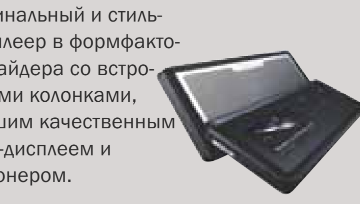
Медиаплееры

iRiver S-10



Самый маленький на сегодня MP3-плеер с OLED-экраном. Благодаря оригинальной системе управления, пользоваться крохотным S-10 весьма удобно.

Samsung YP-K5

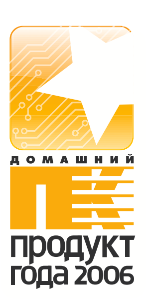


Оригинальный и стильный плеер в формфакторе слайдера со встроенными колонками, большим качественным OLED-дисплеем и FM-тюнером.

SanDisk Sansa e270



Большой экран, приятный дизайн, возможность увеличения памяти путем установки карточки microSD – в общем, отличная недорогая альтернатива iPod nano.





Apple iPod nano

Apple снова сделала это. Плеер, собравший все мыслимые награды, возвращается – причем в абсолютно новом корпусе, гораздо лучше защищенном от механических повреждений (что являлось единственным недостатком iPod nano первого поколения). Добавим к этому увеличенный вдвое объем памяти (за ту же цену, что и раньше), более емкий аккумулятор (до 24 часов непрерывной работы) и различные варианты раскраски корпуса – и получим практически идеальный MP3-плеер. Обновленный плеер от Apple по-прежнему вне досягаемости для конкурентов благодаря оригинальному дизайну, стильности, простоте и удобству в использовании.

Манипуляторы

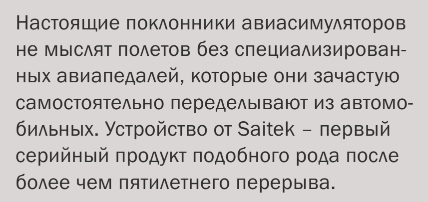
Logitech G15 Gaming Keyboard



G15 – далеко не первая игровая клавиатура, но благодаря потрясающей функциональности, возможности программирования клавиш, встроенному LCD-экранчику и высокому качеству именно она заслужила любовь геймеров всего мира и стала стандартом де-факто для крупных киберспортивных состязаний.

Авиапедали Saitek Pro Flight Rudder Pedals





Настоящие поклонники авиасимуляторов не мыслят полетов без специализированных авиапедалей, которые они зачастую самостоятельно переделывают из автомобильных. Устройство от Saitek – первый серийный продукт подобного рода после более чем пятилетнего перерыва.



Logitech G25 Racing Wheel

До недавних пор мы считали верхом эволюции компьютерных рулей знаменитый Logitech Momo. Новое устройство Logitech G25 Racing Wheel с легкостью скинуло с трона предшественника. G25 на сегодня единственный серийный руль, имеющий отдельную шестиступенчатую коробку передач, выделенную педаль сцепления и рекордный угол поворота рулевого колеса – 900°. Ну а высочайшее качество отделки с применением металла и кожи придает устройству дополнительный шик. Используя G25 в сверхреалистичных автосимуляторах, например GTR 2 или RACE, вы сможете испытать ощущения, почти не отличимые от тех, что ощущает гонщик за рулем настоящего спортивного автомобиля.

Принтеры

Canon
PIXMA iP6700D



Сочетание шестицветной системы с головкой, реализующей печать каплями объемом 1 пл, позволяет принтеру добиться высочайшего качества фотовывода.

OKI C3300n



Максимальная скорость цветной печати и высокое качество отпечатков вместе с компактностью и простотой в эксплуатации обеспечили победу OKI C3300n в тесте лазерных принтеров.

Samsung CLP-300N



Самый компактный и доступный цветной лазерный принтер, который прост в управлении и предоставляет возможность сетевого подключения.





Epson
Stylus Photo RX700

Обычно мы не обращаем внимания на МФУ стоимостью около $400 по той простой причине, что в домашних условиях они редко отрабатывают вложенные средства. Однако Epson Stylus Photo RX700, вышедший в начале 2006 года, остался непревзойденным не только по функциональности, но и по качеству печати. Модель оснащена более совершенной схемой подачи чернил, позволяющей уменьшить массу подвижных узлов, повысить производительность и точность позиционирования сопел. В результате отпечатки визуально неотличимы от традиционных фотографий, адекватно передаются как цвета и оттенки, так и мельчайшие детали на светлых и темных участках картинки.

Программные продукты

Firefox 2.0



Годы безраздельного властвования одного-единственного браузера, Internet Explorer, наконец, закончились – альтернативный продукт отвоевал у детища Microsoft значительную часть рынка.

Acronis Disk Director Suite



Профессиональный пакет для работы с жестким диском от Acronis универсален и интуитивно понятен в работе, что позволяет легко разбивать и восстанавливать разделы.



Corel PaintShopPro Photo 11



Идеальный фоторедактор для дома должен быть функциональным и в то же время удобным и простым в освоении. И это все – о PaintShopPro Photo 11.

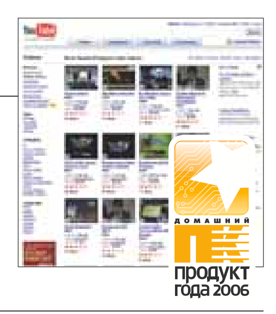
QIP 2005



Дебют этого интернет-пейджера оказался более чем удачным – в короткие сроки он ухитрился потеснить и официальный клиент, и ряд альтернативных продуктов.

Интернет-сервисы

YouTube



Популярнейший сервис хранения пользовательского видео получает приз зрительских симпатий, став абсолютным лидером среди Web 2.0-ресурсов в 2006 году.

Сервисы Google



По количеству, полезности и дружелюбному отношению к пользователям сервисы Google вне конкуренции. Из самых свежих особо выделим Calendar и Docs and Spreadsheets.

Flickr



Онлайновое фотохранилище нового поколения, построенное в соответствии с идеологией Web 2.0. Отличается гибкой системой каталогизации фотоархивов и активным комьюнити.

Skype



Роскошь человеческого общения становится доступной всем, кто имеет выход в Интернет. Нет ничего лучше качественной и при этом бесплатной связи.

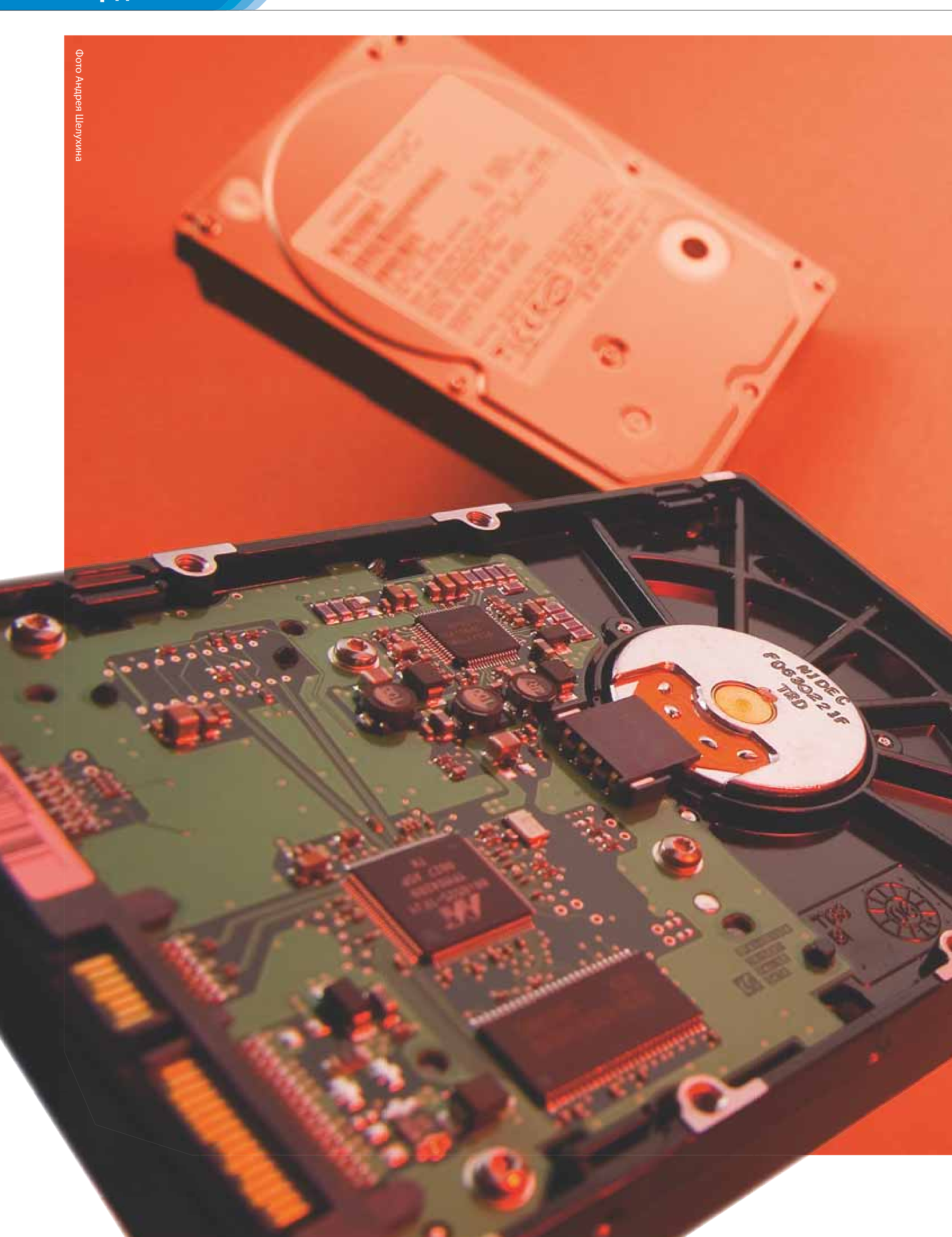


Фото Андрея Шелухина

Винчестеры крупного калибра: от 300 до 400 GB



Олег Касич

В прошлом году отмечался пятидесятилетний юбилей накопителей на жестких магнитных дисках. Интересно, могли ли разработчики первых винчестеров предположить, что технология хранения данных, послужившая основой их творения, будет настолько востребована следующими поколениями? Диски из помещений вычислительных центров переместились в каждый персональный компьютер и даже портативные устройства, а их емкость увеличилась на пять порядков.

К счастью, и по сей день жесткие диски для настольных ПК совершенствуются. Возрастают объемы, производительность. Потому неудивительно, что к вопросу выбора винчестера мы возвращаемся регулярно, причем (что приятно!) для этого всегда есть повод. В первую очередь речь идет об улучшении соотношения стоимости и объема хранимой информации. Еще полгода назад можно было с уверенностью констатировать, что таковыми являются накопители на 250 GB по цене до $0,5 за 1 GB.

Теперь же, заглянув в любой прайс-лист (для этих целей очень удобно использовать каталог *www.hotline.ua*) и сделав простые арифметические расчеты, несложно убедиться, что оптимальными с данной точки зрения являются диски объемом 300–400 GB, а стоимость 1 GB упала ниже $0,4. Винчестеры именно такого калибра будут испытаны на нашем полигоне в этот раз.

Samsung SpinPoint T133 HD300LJ

Жесткие диски Samsung данного объема стали доступны в середине прошлого года, когда появилась серия SpinPoint T133. Впервые за последние несколько лет компания, вполне успешно выпускавшая модели лишь с двумя дисками, применила трехпластинный дизайн своих накопителей. Помимо технологических новшеств по сравнению с серией SpinPoint P120, эти модели заметно преобразились внешне. Характерная ранее для продуктов корейского разработчика фигурная верхняя крышка HDD заменена на сплошную серебристого цвета без выемок и изгибов.

Если полгода назад уровень производительности модели определялся как отличный, то сейчас, на фоне участников данного тестирования, с которыми HD300LJ приходится бороться за лидерство, его можно назвать не более чем хорошим.



★★★★★



Продукт предоставлен
представительством компании Samsung в Украине, www.samsung.ua

Емкость 300 GB
Интерфейс SATA II (300 MBps)
Количество пластин/головок 3/5
Объем кэш-памяти 8 MB

Samsung SpinPoint T133 HD400LJ

Еще один представитель серии SpinPoint T133 – модель HD400LJ, ставшая первым накопителем Samsung объемом 400 GB. И здесь переход на трехпластинную конструкцию полностью оправдывает себя: объема 250 GB, который был достижим с помощью двух дисков, уже недостаточно не только для энтузиастов компьютерного дела, «аппетиты» коих в отношении хранения данных практически безграничны, но и для большинства активных домашних пользователей. И с распространением HD-контента спрос только возрастает, поэтому предложение Samsung весьма своевременное.

По сравнению с HD300LJ ощутимо возросла производительность, особенно на операциях копирования файлов. Таким образом, именно 400-гигабайтовая модель в полной мере реализует преимущества трех пластин по 133 GB, однако, как мы увидим в дальнейшем, не она является лучшей в линейке SpinPoint T133.

Цена – $145

★★★★★



Продукт предоставлен
представительством компании Samsung в Украине, www.samsung.ua

Емкость 400 GB
Интерфейс SATA II (300 MBps)
Количество пластин/головок 3/6
Объем кэш-памяти 8 MB

Samsung SpinPoint T133 HD401LJ

Наконец-то в ассортименте Samsung появились накопители с 16 MB кэш-памяти. В то время как другие производители предлагают подобные модели довольно давно, корейская компания выдержала паузу и более тщательно подготовилась к такому шагу. Увеличение объема кэша, как правило, положительно сказывается на работе накопителя. Однако не следует забывать, что для эффективного использования буфера необходима соответствующая кропотливая оптимизация микрокода HDD. Совершенно очевидно – с этой работой инженеры Samsung справились на «отлично». И если скорость копирования файлов по сравнению с очень быстрым HD400LJ возросла незначительно, то прогресс в работе с приложениями впечатляет: в WinBench 99 винчестер с увеличенным буфером показал максимальную производительность в тесте. К тому же у данного накопителя наилучшее соотношение объем/цена среди 400-гигабайтовых моделей с 16 MB кэш-памяти.

Цена – $148

★★★★★



Продукт предоставлен
представительством компании Samsung в Украине, www.samsung.ua

Емкость 400 GB
Интерфейс SATA II (300 MBps)
Количество пластин/головок 3/6
Объем кэш-памяти 16 MB

Hitachi DeskStar T7K500 HDT725032VLA360



Цена – $111

★★★★★

Продукт предоставлен
ASBIS Ukraine, www.asbis.ua

Емкость 320 GB
Интерфейс
SATA II (300 MBps)
Количество пластин/головок 2/4
Объем кэш-памяти
16 MB

В модели HDT725032VLA360 используются пластины емкостью 160 GB, а это, по сути, является максимумом для традиционной продольной записи информации.

Мы уже привыкли к тому, что диски от Hitachi демонстрируют отличные результаты при копировании файлов любой величины. Данная 320-гигабайтовая модель не стала исключением. Более того, она показала лучшую среди протестированных дисков работу с крупными файлами (сказываются высокая плотность записи и оптимизация firmware) и аналогичное HD401LJ время копирования мелких файлов, немного уступив последнему в дисковых подтестах WinBench 99. Диски с двумя пластинами по сравнению с моделями с трехпластинным дизайном нагреваются несколько меньше, что делает HDT725032VLA360 еще более привлекательным.

Hitachi DeskStar T7K500 HDT725040VLA360



Цена – $162

★★★★★

Продукт предоставлен
ELKO Kiev, www.elko.kiev.ua

Емкость 400 GB
Интерфейс
SATA II (300 MBps)
Количество пластин/головок 3/5
Объем кэш-памяти
16 MB

Скоростные показатели HDT725040VLA360 скромнее, чем у предшественника. С копированием мелких файлов он справляется так же фантастически быстро, а вот в работе с крупными файлами и в приложениях менее расторопен. Но это если сравнивать с 320-гигабайтовой моделью от Hitachi. В целом же данная модель смотрится очень прилично, по результатам стабильно оставаясь в верхней части диаграмм. В ней, как и в HDT725032VLA360, применяются пластины с плотностью записи 160 GB, однако для достижения стандартного объема используются только пять рабочих поверхностей. По всей видимости, определенное уменьшение скорости связано с различными версиями прошивок, которые в случае с HDD имеют огромное значение.

Seagate Barracuda 7200.8 ST3400832AS



Цена – $177



ST3400832AS – один из первых 400-гигабайтовых накопителей, которые появились на рынке. Это не умаляет его достоинств, однако за прошедшее время у него появилось достаточно много соперников. Данной модели, принадлежащей к предыдущему поколению накопителей – Barracuda 7200.8, – сложно тягаться с новинками, которые заметно быстрее. Это видно по результатам тестов, где ST3400832AS выступает в роли замыкающего. Если плотность записи на пластины, используемые в данном HDD, вполне достойная, то неоптимальная работа прошивки сказывается как при копировании крупных и мелких файлов с одного раздела диска на другой, так и в реальных приложениях. К тому же эта модель несколько дороговата как для решения с 8 MB кэш-памяти.

Продукт предоставлен
ELKO Kiev, www.elko.kiev.ua

Емкость 400 GB

Интерфейс
SATA (150 MBps)

Количество пластин/головок 3/6

Объем кэш-памяти 8 MB

Seagate Barracuda 7200.10 ST3320620AS



Цена – $113

В полне логично, что именно компания Seagate первой начала использовать метод перпендикулярной записи в своих жестких дисках для настольных ПК, в очередной раз демонстрируя технологическое лидерство в области хранения информации. Опробовав такую технологию на дисках для мобильных систем, Seagate выдала на-гора целую линейку дисков с принципиально новым подходом к записи данных – Barracuda 7200.10, которая в настоящий момент включает модели объемом от 80 до 750 GB. Винчестер ST3320620AS, побывавший у нас на тестировании, продемонстрировал заметный прирост скорости по сравнению с моделями предыдущей серии. Видна отличная оптимизация для работы с потоковыми данными – один из лучших результатов в тесте на копирование больших файлов. Время копирования маленьких файлов также несколько сократилось, но не очень заметно.

Продукт предоставлен
ASBIS Ukraine, www.asbis.ua

Емкость 320 GB

Интерфейс
SATA II (300 MBps)

Количество пластин/головок 2/4

Объем кэш-памяти 16 MB

Seagate NL35.1 ST3400632NS



Цена – $185

Этот накопитель относится к категории продуктов, к которым предъявляются повышенные требования в отношении надежности. Такие HDD, помимо того что они предназначены для организации RAID-массивов с быстрым физическим доступом к информации, ввиду маленькой разницы в цене и использования SATA-интерфейса, отлично уживаются и в настольных ПК пользователей, для которых критична именно сохранность информации. Время наработки на отказ линейки Seagate NL35.1 составляет 1 млн часов, что в несколько раз превышает показатели для типичных настольных HDD. Что касается показателей производительности, то здесь ST3400632NS демонстрирует средние результаты или даже чуть ниже. Модель неплохо справляется с копированием крупных файлов, однако наблюдается снижение скорости при работе с мелкими и в реальных приложениях. Но за надежную работу в RAID-массиве приходится платить, в том числе и издержками в быстродействии.

Продукт предоставлен
ELKO Kiev, www.elko.kiev.ua

Емкость 400 GB

Интерфейс
SATA (150 MBps)

Количество пластин/головок 3/6

Объем кэш-памяти 16 MB

Western Digital
Caviar SE16 WD4000KS

Цена – $170

★★★★★

Продукт предоставлен
ELKO Kiev, www.elko.kiev.ua

Емкость 400 GB
Интерфейс
SATA II (300 MBps)
Количество пластин/головок 3/6
Объем кэш-памяти
16 MB

Заметно, что инженеры WD творчески подошли к созданию новой 400-гигабайтовой модели. Если скорость работы с потоковыми данными возросла незначительно, то вот с копированием мелких файлов диск управился очень проворно. Один из лучших результатов WD4000KS показывает и в дисковом подтесте Winbench 99 2.0, немного уступая здесь лишь лидеру.

WD зачастую использовала только проверенные технологии, выжимая максимум из обкатанных решений. И нужно заметить, ей это всегда удавалось очень хорошо. Изюминка всех дисков данного производителя – мягкий приглушенный рокот во время активного позиционирования головок – напомнит почитателям WD, что в их руках привычное устройство, но с увеличенными объемом и производительностью.

Western Digital
Caviar SE16 WD3200KS

Цена – $125

★★★★★



Продукт предоставлен
представительством WD в Украине, тел. (044) 209-4301

Емкость 320 GB
Интерфейс SATA II (300 MBps)
Количество пластин/головок 3/5
Объем кэш-памяти 16 MB

Как и предыдущая модель, WD3200KS относится к линейке Caviar SE16, которая оснащена 16 MB кэш-памяти. Посмотрев на результаты, отраженные на диаграммах, видно, что этот накопитель в отличие от WD4000KS лучше оптимизирован для работы с крупными файлами, а вот с копированием мелких и в работе с приложениями он справился несколько хуже старшего коллеги. Тем не менее в подтесте, эмулирующем работу диска с деловыми программами, показал один из лучших результатов. Серия Caviar SE16 оказалась весьма удачной не в последнюю очередь благодаря увеличенному объему буфера. Обе представленные модели имели неплохие результаты во всех тестах, однако WD4000KS более предпочтителен в отношении производительности.

Методика тестирования

Традиционно неотъемлемым элементом тестирования жестких дисков является замер скорости копирования информации с раздела на раздел внутри одного диска с помощью скрипта, содержащего команду *xcopy /e*. Это довольно типичная операция, которая занимает много времени, и именно в такой момент поневоле задумываешься о том, что было бы совсем неплохо, если бы винчестер работал пошустрее. Для этих целей мы применяли два набора: девять видеофрагментов в формате DivX общим объемом почти 5 GB и 65 293 файла, размещенных в 5456 директориях (основная часть – html-страницы). Помимо копирования файлов, мы также использовали тест из набора WinBench 99 2.0, который включает две составляющие: дисковые операции в типичных офисных приложениях (Business) и функционирование HDD в программах для работы с различным контентом: Photoshop, Premiere, Sound Forge и др. (hi-end).

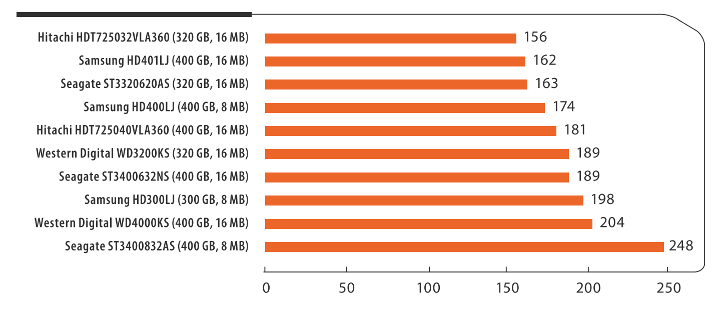
Тенденции и перспективы

В последнее время в мире IT процесс глобализации и слияний компаний можно наблюдать во всех областях. Ну и, соответственно, такое перспективное направление, как производство накопителей на жестких магнитных дисках, не стало исключением. Маленькую рыбку поглощает большая, а ее в свою очередь – еще крупнее. Это сравнение уместно и в данном случае, ведь всего несколько лет назад Maxtor приобрела активы некогда очень популярного среди любителей быстрых жестких дисков производителя – Quantum, а не так давно она сама стала подразделением Seagate. Безусловно, для полной реструктуризации после объединения потребуется какое-то время, однако уже сейчас можно предположить, что новых высокоуровневых дисков с логотипом Maxtor мы не увидим. Как вариант под данным брендом будут выпускаться накопители нижнего ценового диапазона, а вот топовые решения – лишь от Seagate. Собственно, это подтверждает появление новых линеек DiamodMax 20 и 21, которые позиционируются для системы начального уровня, а максимальный объем моделей составляет 320 GB. В целом интересно было бы посмотреть, преобразились ли как-то данные накопители, однако в Украине обнаружить такие HDD не удалось. Да и модели предыдущих серий подходящего для нашего тестирования объема также найти сейчас проблематично.

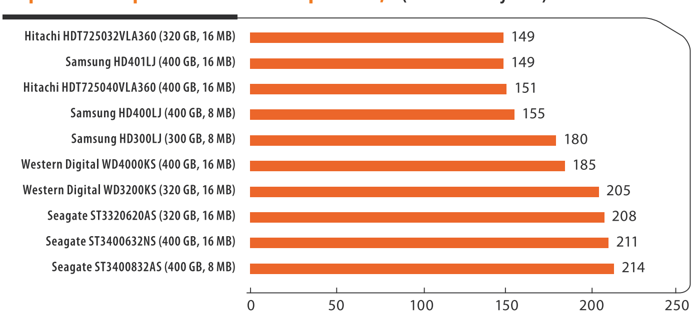
С одной стороны, мы понимаем, что такие перемены никак не отразятся на качестве новых моделей, с другой – нам будет несколько не хватать весьма успешной линейки MaxLine. Все же конкуренция всегда является катализатором дальнейшего совершенствования устройств и источником широкого ассортимента разноплановых продуктов, из которых пользователь с любыми предпочтениями мог бы выбрать что-то подходящее, а мы – помочь ему в этом порой весьма нелегком деле. Надеемся, что прежние темпы выхода свежих моделей сохранятся и в дальнейшем. На поле дисков для настольных систем остались еще четыре амбициозных игрока, продукты которых представлены в данном тесте.

Что же ожидает нас в ближайшее время? Прежде всего, активное внедрение перпендикулярного метода записи информации. Это очевидный, или, точнее, неизбежный способ дальнейшего наращивания плотности хранения данных на магнитных пластинах и соответственно объемов жестких дисков. Все действующие производители уже анонсировали планы в отношении такого перехода, ну а Seagate запустила в массовое производство 3,5" HDD с перпендикулярной записью. Поэтому не исключено, что в следующем нашем тестировании подобные диски будут составлять подавляющее большинство.

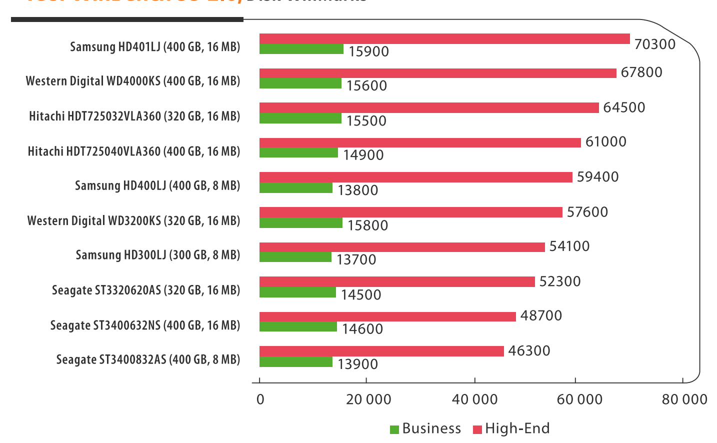
Время копирования крупных файлов, с (меньше – лучше)



Время копирования мелких файлов, с (меньше – лучше)



Тест WinBench 99 2.0, Disk WinMarks



В последнее время наметилась тенденция, согласно которой все производители жестких дисков оснащают свои модели высокого уровня кэш-памятью объемом 16 MB. Как показывает практика, увеличение ее объема положительно сказывается на конечных результатах. Однако не следует забывать, что банальный рост объема кэш-памяти не дает ощутимых преимуществ. Для эффективной работы требуется серьезная модификация микрокода жесткого диска. Безусловно, инженеры стараются решать данную задачу, чтобы как минимум не ухудшить прежние скоростные показатели дисков. И зачастую это им удается. Следовательно, если скорость HDD имеет для вас первостепенное значение, рекомендуем обратить внимание на жесткие диски с 16-мегабайтовым буфером. В не столь отдаленной перспективе мы увидим так называемые гибридные накопите-

Продукты для тестовой платформы предоставлены

Процессор	Intel Core 2 Duo E6400 (2,13 GHz, 2 MB L2-кэш)	Представительство Intel в Украине, www.intel.com.ua
Охлаждение	Scythe Mine	Eletek, www.eletek.com.ua
Материнская плата	Foxconn P9657AA-8KS2H (Intel P965)	DataLux, www.datalux.ua
Память	1 GB (2×512 MB) Patriot DDR2-533	Novo Star, www.novostar.net
Видеокарта	Palit GeForce 7900 GS 256 MB Sonic	Compass, www.compass.ua

ли, которые будут содержать локальную флэш-память для ускорения работы и снижения энергопотребления. Более актуальна такая технология для мобильных дисков, однако и до 3,5" очередь дойдет. По крайней мере, это один из наиболее вероятных методов повышения быстродействия привычных жестких дисков. Так как в планах компаний пока не значится увеличение скорости вращения шпинделя для настольных HDD, которое наряду с ростом скорости работы создает ряд технологических трудностей, повышающих стоимость производства дисков.

Не следует оставлять без должного внимания и тот факт, что производители стараются увеличить объем накопителей за счет применения пластин с большой плотностью записи, а не за счет банального увеличения их числа. Например, не так давно для достижения тех же 400 GB компаниям приходилось использовать пять пластин. Сейчас мы видим, что HDD такого объема могут состоять всего из трех дисков. А вскоре – даже из двух.

Что касается теплового режима жестких дисков во время работы, то следует отметить: протестированные модели нагреваются примерно одинаково, находясь в пределах 45 °C (по показаниям S.M.A.R.T.). Согласно спецификациям, производители накопителей для настольных систем гарантируют их работоспособность при температуре до 55 °C. Запас вроде еще есть, однако установить на передней стенке корпуса напротив корзины для винчестеров дополнительный вентилятор будет отнюдь не лишним. Тем более если у вас RAID-массив или просто имеется еще один жесткий диск. Все же с дополнительным обдувом диски будут «чувствовать» себя комфортнее, и такая профилактика снизит вероятность выхода их из строя, что чревато потерей самого ценного в ПК – накопленной информации.

Ценовой вопрос

Ответ на вопрос, продолжит ли и в дальнейшем снижаться стоимость хранения данных, прост – это неизбежно. С точки зрения производителей, дальнейший рост емкости HDD должен быть востребован пользователями. Конечно, если речь идет об офисной машине, где, кроме самых необходимых документов, не хранится больше ничего, то обойтись 80 GB вполне возможно. Да и то, после установки Windows Vista как-то негоже, чтобы операционная система занимала почти 10% имеющегося дискового пространства.

Если во время тестирования моделей объемом 250–300 GB стоимость хранения одного гигабайта данных составляла порядка $0,5, то сейчас для HDD емкостью 300–400 GB она уже находится на уровне $0,35–0,45. Что интересно, тон здесь стала задавать компания Samsung, диски которой имеют наилучшее соотношение объем/цена. Это особо заметно по 400-гигабайтовым моделям. Безусловно, такие действия способны вызвать у конкурентов адекватную реакцию – они тоже будут снижать цену на свои накопители, что даст нам возможность приобрести побольше гигабайтов за те же деньги, вне зависимости от личных симпатий к тому или иному бренду. Диски бóльших объемов пока еще реализуются значительно меньшим тиражом, потому топовые решения несколько дороже, а стоимость хранения данных на HDD емкостью 500–750 GB составляет $0,5–0,6. Если еще год назад такие показатели считались оптимальными, то сейчас это уже непозволительная роскошь. Впрочем, для настоящих энтузиастов цена никогда не являлась сдерживающим фактором.

Выводы

Традиционно в тестировании жестких дисков мы не выделяем какие-либо продукты за лучшее качество, потому как в отношении HDD они могут присуждаться лишь после определения надежности. Но технологии разработки HDD достигли того уровня, когда продукцию какого-либо из производителей трудно назвать менее надежной.

А вот определить винчестер, который заслуживает знака **«Выбор редакции: лучшая покупка»**, довольно просто. По совокупности производительности во всех проведенных тестах, а также соотношению объем/цена данной награды достоин **Samsung HD401LJ** (400 GB, 16 MB). Отдельного упоминания заслуживают модели **Hitachi HDT725032VLA360** (320 GB, 16 MB) и **Western Digital WD4000KS** (400 GB, 16 MB), которые демонстрируют очень хорошую интегральную производительность. Первая оказалась лучшей по скорости копирования крупных файлов и одной из лучших при работе с мелкими – это ожидаемо от накопителей Hitachi, в то время как WD4000KS стала одним из лидеров в тесте Winbench 99.

ATI против NVIDIA в борьбе за $150–320

Олег Касич

Жесткая конкуренция на рынке видеокарт заставляет основных игроков как минимум раз в полгода обновлять свой модельный ряд. После того как осенью 2006-го компания ATI представила несколько интересных GPU, рынок графических решений среднего уровня пополнился новыми предложениями. Что же теперь предпочесть за $150? А если еще добавить $50? Как обстоят дела с моделями за $300? Попытаемся ответить на данные вопросы, оценив возможности наиболее вероятных претендентов на покупку в этих ценовых диапазонах на примере случайно выбранных представителей.

GeForce 7600 GT
Biostar VP7603GT21

Цена – $172



Продукт предоставлен
Compass, www.compass.ua

Графический процессор
NVIDIA GeForce 7600 GT (G73)

Частота чипа/памяти 580/1450 MHz

Максимальный разгон
620/1540 MHz

Объем памяти 256 MB GDDR3

Шина памяти 128 bit

Количество пиксельных/вершинных процессоров 12/5

Видеокарты на чипе GeForce 7600 GT от NVIDIA снискали заслуженную славу у многих пользователей. В прошлом году длительное время данные платы являлись лучшим решением для тех, кто готов потратить на графический адаптер порядка $200. Потому мы неоднократно возвращались к теме выбора конкретных моделей таких видеокарт от различных производителей (*www.itc.ua/25119* и *www.itc.ua/25436*). Это достойный преемник ранее очень популярных видеокарт на чипе GeForce 6600 GT, который и в настоящий момент показывает приличные результаты в современных играх.

Чип G73 выполнен по 90-нанометровой технологии и работает на довольно высокой частоте. Архитектурно он содержит 12 текстурных и 5 вершинных процессоров. Для доступа к памяти GDDR3 используется 128-битовая шина. Стандартная частотная формула для GeForce 7600 GT – 560/1400 MHz. В платах, основанных на референсном дизайне, применяется миниатюрная однослотовая система охлаждения. Ее достаточно, так как чип нагревается несильно.

вердикт ★★★★★

ЗА
Хорошее соотношение производительности и цены; низкий уровень нагрева

ПРОТИВ
Несколько устаревшая конвейерная формула; 128-битовая шина памяти

Radeon X1650 XT
Sapphire X1650 XT 256M

Цена – $170



Продукт предоставлен
MTI, www.mti.ua

Графический процессор
ATI Radeon X1650 XT (RV560)

Частота чипа/памяти 600/1400 MHz

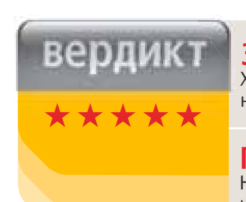
Максимальный разгон
625/1400 MHz

Объем памяти 256 MB GDDR3

Шина памяти 128 bit

Количество пиксельных/вершинных процессоров 24/8

Весьма долгожданный конкурент для GeForce 7600 GT. Компания ATI несколько задержала выпуск аналогичного решения. Длительное время соперничать с указанным чипом от NVIDIA должны были либо решения на базе X1600, которые значительно уступали в производительности 7600 GT, либо модели серии X1800. Последние, как правило, стоили намного дороже, что немаловажно, когда речь идет о видеокартах среднего уровня. Посмотрим, чем же интересен X1650 XT. Чип RV560 выполнен по новой 80-нанометровой технологии и работает на частоте 600 MHz. Важным его отличием от других моделей серии X16xx является наличие 24 пиксельных и 8 вершинных процессоров, при этом количество текстурных блоков также равно 8. Память GDDR3 со 128-битовым доступом функционирует на 1400 MHz. Видеокарта имеет компактные габариты и не требует дополнительного питания. Система охлаждения, используемая на плате от Sapphire, оставила приятные впечатления – однослотовая конструкция с тепловой трубкой и тихим вентилятором.



ЗА
Хорошая производительность; невысокий нагрев

ПРОТИВ
Невысокий разгонный потенциал; 128-битовая шина памяти

GeForce 7900 GS
Palit 7900GS Sonic



Графические адаптеры 7900 GS стали настоящим откровением и отдушиной для геймеров, не готовых тратить на видеокарту более $250, при этом желающих играть с хорошими FPS и довольно высоким качеством графики. Цены на самые доступные модели на данном чипе снизились до уровня $200, в связи с чем они стали еще привлекательнее.

В основе 7900 GS лежит чип G71, который производится по 90-нанометровой технологии и используется компанией NVIDIA в более дорогих видеокартах. Безусловно, по сравнению с топовыми решениями здесь есть ряд упрощений, однако они не так существенны. Конвейерная формула 20/7 позволяет рассчитывать на хорошую производительность. Важно, что используется 256-битовая шина памяти, обеспечивающая высокую пропускную способность для обмена данными. Эталонная плата на GeForce 7900 GS обладает частотной формулой 450/1320 MHz. Однако, учитывая современный техпроцесс изготовления и довольно низкую изначальную частоту, видеочип поддается очень хорошему разгону, зачастую преодолевая порог в 600 MHz.

Референсные модели оснащены кулерами, аналогичными установленным на GeForce 7600 GT. Компания Palit для своих плат на данном видеочипе использует модифицированный дизайн PCB и систему охлаждения, которая значительно тише и эффективнее стандартной, но при этом занимает два слота. Рассмотренная модель Sonic несколько форсирована – частота чипа составляет 500 MHz, а память по умолчанию работает на 1400 MHz.

Цена – $224

Продукт предоставлен
Compass, www.compass.ua

Графический процессор
NVIDIA GeForce 7900 GS (G71)

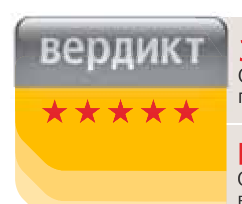
Частота чипа/памяти 500/1400 MHz

Максимальный разгон
620/1620 MHz

Объем памяти 256 MB GDDR3

Шина памяти 256 bit

Количество пиксельных/вершинных процессоров 20/7



ЗА
Отличный разгонный потенциал; малое энергопотребление и нагрев

ПРОТИВ
Относительно невысокая производительность в штатном режиме

Radeon X1950 Pro
Sapphire X1950 Pro 256M



Еще одна долгожданная новинка, анонс которой состоялся осенью прошлого года. До выхода данного чипа достойно конкурировать с GeForce 7900 GS в аналогичной ценовой категории могли разве что хорошо разогнанные X1800 GTO.

При изготовлении нового ядра RV570 также применяется 80-нанометровый техпроцесс, благодаря чему, даже работая на довольно высокой частоте – 580 MHz, – оно имеет относительно небольшое тепловыделение чипа. Это позволяет использовать однослотовую систему охлаждения. Память GDDR3 функционирует на 1400 MHz и «общается» с GPU по 256-битовой шине. В ядре размещены 36 пиксельных и 8 вершинных процессоров, а также 12 текстурных блоков.

Важным изменением стала новая организация работы двух видеокарт в режиме *CrossFire*. Теперь для этих целей не нужно использовать специальную мастер-карту или довольствоваться синхронизацией адаптеров по шине PCI Express. Все платы на X1950 Pro (равно как и X1650 XT) оснащены дополнительными разъемами для их соединения с помощью двух специальных гибких шлейфов-мостиков (похожих на используемые для SLI-режима с адаптерами от NVIDIA). Они идут по одному экземпляру в комплекте с каждой такой видеокартой.

Основная конструкция кулера закрывает практически всю PCB, увеличивая площадь рассеивания тепла и позволяя охлаждать и чипы памяти. Установленный вентилятор турбинного типа имеет достаточный диаметр, чтобы, вращаясь на относительно небольших оборотах, обеспечивать хорошее охлаждение без лишнего шума. Возможности для разгона карты не очень впечатляют. GPU изначально функционирует на высокой частоте, поэтому прирост в 35 MHz – это все, что удалось получить без потери стабильности работы.

Цена – $220

Продукт предоставлен
ELKO Kiev, www.elko.kiev.ua

Графический процессор
ATI Radeon X1950 Pro (RV570)

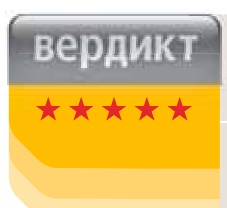
Частота чипа/памяти 580/1400 MHz

Максимальный разгон
615/1400 MHz

Объем памяти 256 MB GDDR3

Шина памяти 256 bit

Количество пиксельных/вершинных процессоров 36/8



ЗА
Отличная производительность в штатном режиме; умеренный нагрев

ПРОТИВ
Небольшой потенциал для разгона

GeForce 7950 GT
BFG R7950512GTOCE



Цена – $310

Продукт предоставлен
MTI, www.mti.ua

Графический процессор
NVIDIA GeForce 7950 GT (G71)

Частота чипа/памяти 565/1430 MHz

Максимальный разгон
600/1460 MHz

Объем памяти 512 MB GDDR3

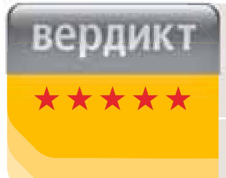
Шина памяти 256 bit

Количество пиксельных/вершинных процессоров 24/8

Новинка, которой мы уже уделяли внимание на страницах нашего журнала («ДПК», № 12, 2006), заняла нишу между GeForce 7900 GT и GeForce 7900 GTX. По сравнению с предшественниками в ее архитектуре никаких изменений не произошло. Разница лишь в частоте работы памяти и GPU. Чип G71 с конвейерной формулой 24/8 на эталонной плате функционирует на 550 MHz, а память GDDR3 – на 1400 MHz. Участвующая в тесте модель от BFG уже форсирована производителем (565/1430 MHz), потому получила дополнительный индекс OC.

Что касается возможностей разгона, то они не столь велики, как хотелось бы. Технологический задел для G71 находится на уровне 650 MHz, но достижение даже такого значения будет скорее везением, так как исправно работающий на этой частоте чип скорее пойдет на производство 7900 GTX. В нашем случае стабильность терялась после превышения 600 MHz. Потенциал разгона памяти также невелик. Дело в том, что на видеокартах с 7950 GT, как правило, устанавливаются микросхемы со временем выборки 1,4 нс, для которых 1400 MHz являются рабочим значением, на более высокой частоте они будут функционировать лишь при определенной доле везения. Для имеющейся модели от BFG удалось достичь лишь 1460 MHz.

Скромная по габаритам и малошумная система охлаждения справляется с нагревом видеочипа. Несмотря на его довольно высокую частоту и количество архитектурных блоков (а следовательно, и транзисторов), температура GPU под нагрузкой не превышала 70 °С. Радиатор не охлаждает чипы памяти, поэтому здесь приходится рассчитывать на естественное охлаждение или самостоятельно установить алюминиевые теплоотводы.



ЗА
Малый нагрев для чипа такого уровня; хорошая производительность в штатном режиме

ПРОТИВ
Невысокий запас для разгона; не лучшее соотношение производительность/цена

Radeon X1950 XT
Sapphire X1950 XT 256M



Цена – $315

Продукт предоставлен
«Евро Плюс», www.eplus.kiev.ua

Графический процессор
ATI Radeon X1950 Pro (RV570)

Частота чипа/памяти 625/1800 MHz

Максимальный разгон
695/2050 MHz

Объем памяти 256 MB GDDR3

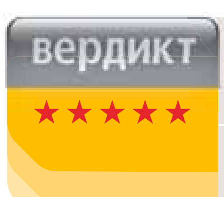
Шина памяти 256 bit

Количество пиксельных/вершинных процессоров 48/8

Анонс X1950 XT – это, скорее, вынужденный шаг ATI, таким образом компания старается вернуть себе лояльность энтузиастов, привыкших считать деньги. Для производства X1950 XT используются чипы модификации R580+, которые, как показали практические испытания, имеют неплохой задел для разгона. Архитектурно чип ничем не отличается от старшей модели X1950 XTX: 48 пиксельных и 8 вершинных процессоров при 16 текстурных модулях – типичная конфигурация для топовых моделей серии X19xx. Штатные показатели чипа/памяти составляют 625 MHz и 1800 MHz соответственно. В отличие от X1950 XTX, где используются микросхемы GDDR4, здесь применяются GDDR3, но частота работы также высока.

X1950 XT оснащена двухслотовой системой охлаждения, которая идентична той, что использовалась с видеокартами X1900 XT/XTX. Это массивная конструкция с большим вентилятором турбинного типа, вытягивающим воздух за пределы системного блока. Такая конфигурация оправдана, ибо греется чип чрезвычайно сильно, но у X1950 XTX она значительно элегантнее и тише. После разгона во время серьезной нагрузки температура GPU достигала 95 °С, притом тестирование проводилось на открытом стенде. Штатная система охлаждения весьма эффективна, просто нагрев чипа очень велик. Поэтому менять ее имеет смысл лишь на жидкостную или фреоновую систему.

После успешного разгона данная видеокарта не только непринужденно обходит GeForce 7950 GT, но и вполне способна конкурировать с топовым на текущий момент продуктом собственной же разработки ATI – X1950 XTX, возможно, уступая последней разве что в самых экстремальных разрешениях с высокими настройками качества, где будет сказываться наличие всего лишь 256 MB памяти.



ЗА
Отличный уровень производительности; хороший потенциал; архитектура топовых GPU

ПРОТИВ
Высокое энергопотребление и нагрев; довольно шумная референсная система охлаждения

Результаты тестирования

По результатам в 3DMark05 модель X1650 XT ощутимо превосходит GeForce 7600 GT, а вот в 3DMark06 и в F.E.A.R. видеокарты демонстрируют идентичные показатели, но в творении Monolit Productions это достигается только после разгона 7600 GT. Учитывая равенство возможностей в опробованных ситуациях, предположим, что в играх на OpenGL (например, DOOM 3, Quake 4 и др.) некоторое преимущество будут иметь продукты от NVIDIA, в то время как в случаях со сложными шейдерными сценами в DirectX немного лучше покажут себя X1650 XT. Но в целом это достойные соперники.

Что же касается конкуренции GeForce 7900 GS и Radeon X1950 Pro, то здесь ситуация интереснее. Модель от ATI в штатном режиме заметно обходит GeForce 7900 GS в 3DMark05 и F.E.A.R., а также имеет, может, и не очень убедительное, но все же преимущество в 3DMark06. Однако если воспользоваться благами, которые обеспечивает потенциал, заложенный в 7900 GS, тогда в роли догоняющего уже будет выступать X1950 Pro. Хотя далеко не все видеокарты с 7900 GS смогут устойчиво работать на частотах, достигнутых в нашем тесте. Нужно отметить, что в 3DMark05 новинке на чипе RV570 удалось на равных конкурировать даже с GeForce 7950 GT, но в реальных играх старшая модель от NVIDIA все же доказывает свою состоятельность.

Ну а в соперничестве трехсотдолларовой пары от ATI и NVIDIA интриги нет. Radeon X1950 XT значительно опережает своего визави. Видеокарте на GeForce 7950 GT даже после разгона не удается приблизиться по результатам к X1950 XT, работающей в штатном режиме. А ведь у последней еще и технологический запас имеется...

Итоги

После осеннего анонса целой плеяды решений от ATI на рынке внешней графики, похоже, наметился долгожданный паритет сил в противостоянии моделей средней стоимости. Давайте подытожим впечатления, сложившиеся на сегодняшний день. В ценовом диапазоне $140–180 для почитателей NVIDIA выбор ясен. GeForce 7600 GT обеспечивает приемлемый уровень производительности в большинстве современных игр. Когда цена видеокарты с 7600 GT на $30–40 превышает этот порог, даже если за те же деньги предлагается штатно разогнанная карта с модифицированной системой охлаждения, есть повод усомниться в целесообразности такой покупки. За $190–220 можно приобрести GeForce 7900 GS, которая процентов на 50 производительнее 7600 GT.

Radeon X1650 XT – очень достойный соперник GeForce 7600 GT. Отличное решение для тех, кто предпочитает продукты ATI. В качестве новинки видеокарты на этом чипе пока предлагаются заметно дороже рекомендованной цены $149, что может несколько отпугнуть потенциальных покупателей. В целом же X1650 XT оставляет приятные впечатления: компактный дизайн и самой платы, и системы охлаждения. Последняя (в модификации Sapphire) сделана очень качественно и эффективно справляется с нагревом микросхем памяти и GPU. Кстати, RV560 стал одним из первых чипов, произведенных с использованием 80-нанометровой технологии, позволяющей снизить площадь кристалла и уменьшить его энергопотребление. Серия видеокарт X1650 имеет и другую модификацию – Pro, которая по быстродействию соперничает скорее с более доступными GeForce 7600 GS и 7300 GT. Поэтому во время покупки следует внимательно отнестись к маркировке, чтобы желание сэкономить не привело к ошибочному приобретению менее производительной видеокарты.

Продукты на базе видеочипа GeForce 7900 GS на данный момент являются очень привлекательными благодаря сочетанию цена/производительность. Сразу после анонса они стали весьма популярны, что неудивительно, так как для этого есть все предпосылки. Компактные, с низким энергопотреблением, весьма скоростные да еще и хорошо поддающиеся разгону. Чем не мечта для экономного энтузиаста? Производители видеокарт также активно расширяют свой ассортимент различными моделями на этом чипе. Зачастую на них устанавливается референсный кулер, однако нередко видеокарты на базе GeForce 7900 GS предлагаются с модифицированной системой охлаждения и очень часто – с более агрессивной по сравнению с эталоном частотной формулой для чипа и памяти. Один из ярких примеров – объект сегодняшнего

тестирования Palit 7900 GS Sonic. Учитывая хороший технологический запас (частота видеочипа при удачном стечении обстоятельств может быть увеличена почти на 40%), такие видеокарты начинают реально конкурировать не только с GeForce 7900 GT, но и со значительно более дорогой 7950 GT. Здесь важно выбрать удачную модель с хорошими системой охлаждения и чипами памяти. Этой теме в ближайшее время мы посвятим отдельный материал.

Можно констатировать, что в ценовой категории до $200–250 у ATI появилось очень интересное предложение, способное составить достойную конкуренцию господствующей здесь до нынешнего времени GeForce 7900 GS. Видеокарта на основе Radeon X1950 Pro показала отличные результаты. Да, в случае с ней нельзя говорить о значительных возможностях разгона, однако даже со штатными параметрами такое решение выглядит довольно привлекательным. Компактная однослотовая система охлаждения, умеренный нагрев и очень хорошая производительность – вот три кита потенциально успешных продаж. В отличие от предшественницы X1900 GT, где применялся видеочип R580, здесь используется RV570, при разработке которого компания пошла по пути проектирования нового кристалла, сразу ориентируясь на более тонкий техпроцесс, позволяющий снизить себестоимость изделия. А это аргумент для хорошей ценовой конкуренции с продуктами NVIDIA.

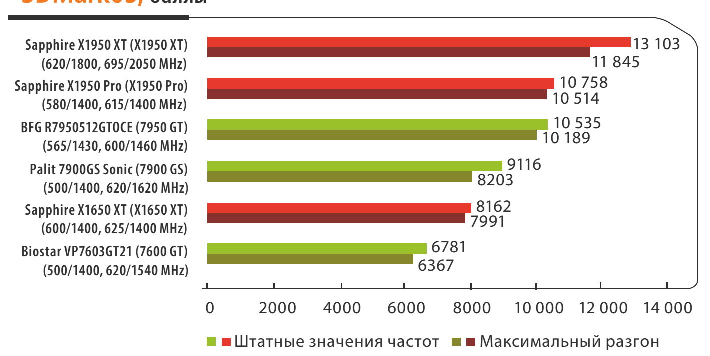
На ринге видеокарт в весовой категории $300–350 также разгорелась нешуточная борьба. NVIDIA продолжает успешно эксплуатировать проверенного в боях G71. Очень удачный графический процессор с небольшими энергопотреблением и площадью кристалла позволяет калифорнийской компании предлагать видеокарты пользователям с самыми различными требованиями и величиной кошелька. GeForce 7950 GT гарантированно обеспечит производительность несколько выше, чем даже очень успешно тюнингованная видеокарта на GeForce 7900 GS. Поэтому того, кого не привлекает процесс добычи предельного мегагерца, и кто хочет сразу получить действительно быстрый графический адаптер за приемлемые деньги, вариант с GeForce 7950 GT должен заинтересовать.

Видеокарта Radeon X1950 XT с 256 MB памяти демонстрирует просто ураганную производительность как для решений данной ценовой группы. Показывая в штатном режиме прекрасные результаты, она вдобавок, на радость оверклокерам, поддается неплохому разгону. Поэтому если вас не пугают повышенная теплообильность Radeon X1950 XT и довольно шумная система охлаждения, то ее покупка на текущий момент будет лучшим вложением средств в графическую подсистему, если вы планируете потратить на ее модернизацию порядка $300. Продукты с GPU от NVIDIA аналогичной производительности пока стоят заметно дороже. Впрочем, можно не сомневаться, что последняя не задержится с адекватным ответом.

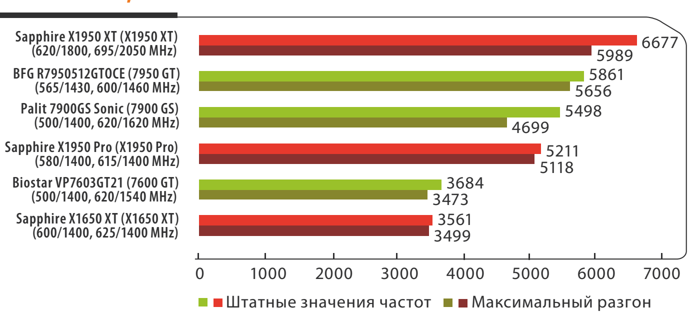
Из видеокарт, стоимость которых превышает $350, по нашему мнению, следует обращать внимание в первую очередь на модели GeForce 8800 с универсальной шейдерной архитектурой и поддержкой DirectX10. Такие платы уже сейчас показывают максимальное быстродействие, а в обозримом будущем смогут в полной мере раскрыть свой потенциал. Однако модели среднего уровня на их основе будут доступны не ранее весны.

После анонса графического чипа R600, который должен состояться в конце текущего месяца, компания ATI предложит свои решения с DirectX 10, и наверняка одновременно с топовыми видеокартами в продаже появятся несколько упрощенные и более доступные модели. Впрочем, относительно недорогие карты по цене $150–200, равно как и игры с поддержкой нового API, мы увидим в продаже не ранее середины года, потому сейчас, пожалуй, самое подходящее время для покупки проверенных решений.

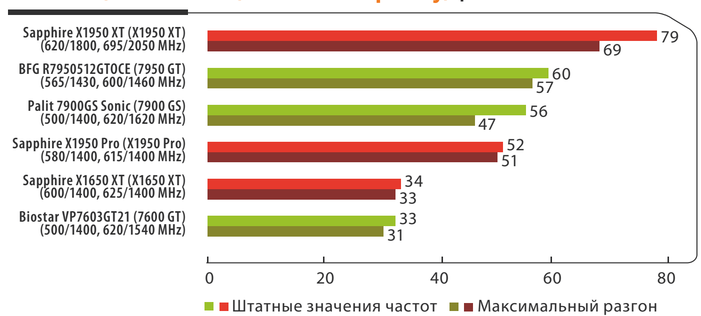
3DMark05, баллы



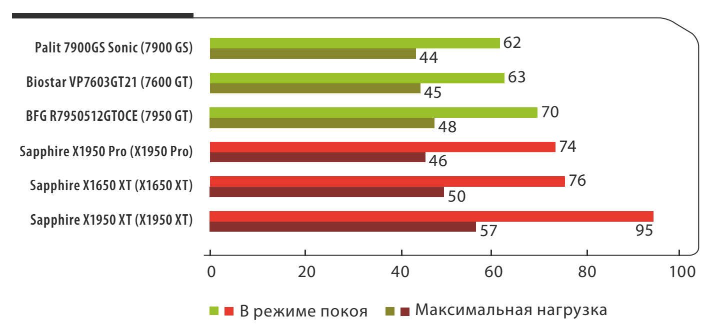
3DMark06, баллы



F.E.A.R., 1280×1024, maximum quality, fps



Температура графического ядра, °C

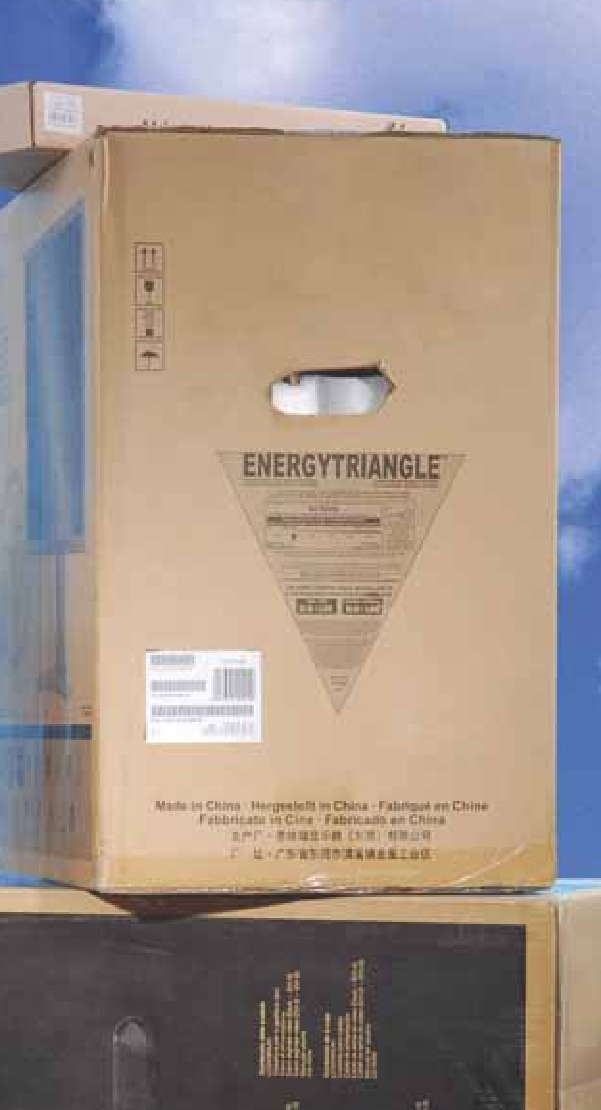


Продукты для тестовой платформы предоставлены

Процессор	Intel Core 2 Duo E6400@3 GHz, 2 MB L2-кэш	Представительство Intel в Украине, www.intel.com/ua
Охлаждение	Scythe Mine	Eletek, www.eletek.com.ua
Материнская плата	MSI 975X Platinum Powerup Edition (Intel 975X)	MTI, www.mti.ua
Память	1 GB (2´512 MB) Patriot DDR2-533	Novo Star, www.novostar.net



ДПК Aero



Как-то раз, рассматривая свежевышедшую бета-версию новой стратегии Supreme Commander, мы обнаружили, что она поддерживает режим игры с двумя мониторами. Время было позднее, и в офисе почти никого не осталось, поэтому одолжить один из дисплеев у коллег не составляло труда. Результат настолько понравился, что мы поневоле начали задумываться о том, что будет, если попробовать подключить к ПК три или четыре дисплея. Однако сразу возник другой вопрос – в какой игре можно действительно оценить преимущество такой конфигурации? Ответ был найден почти сразу, поскольку всем известно, что подобные системы часто используются фанатами авиасимуляторов. К тому же совсем недавно вышла новая версия Microsoft Flight Simulator X, и мы решили попробовать собрать такой супер-ПК, чтобы проверить, как именно работает многомониторный вариант. Причем подход был выбран крайне серьезный, и мы приступили к созданию суперкомпьютера с самыми современными и производительными комплектующими, которые помогли бы «вытянуть» MS Flight Simulator X с высоким разрешением. А оно нам понадобилось, поскольку мониторы были взяты большие. Очень большие.

1



Dell 3007WFP

Достать в предновогоднюю пору два столь огромных монитора было нелегко, но на меньшее мы были не согласны. Никаких компромиссов – и пара отличных дисплеев с панелями UltraSharp, демонстрирующих картинку высокой четкости, уже стояли на тестовом стенде. Сложно себе представить разрешение 2560×1600, но выглядело это просто захватывающе. Поскольку нам не удалось достать три таких монитора, заменой недостающему стал Dell 2407WFP, который мы установили посередине.

2

Samsung 720TD

Этот монитор имеет всего 17" по диагонали, но зато обладает одним неоспоримым преимуществом – его панель является сенсорной и реагирует на нажатия специального стилуса. Фактически получается графический планшет с функцией дисплея.

Спросите, зачем он нам был нужен? Для имитации приборной панели самолета и более реалистичного управления. Установленный в горизонтальном положении 720TD прекрасно выполняет эту роль.

3



EVGA e-GeForce 8800 GTX + BFG Tech GeForce 8800 GTS

Для того чтобы сделать возможной игру на нескольких мониторах, из которых два работают с разрешением 2650×1600, необходимо было найти соответствующие видеокарты. Таковыми оказались платы от EVGA и BFG, созданные на базе нового высокоскоростного чипа NVIDIA GeForce 8800. Использовать их в SLI-режиме нам было не нужно, поскольку требовались четыре разъема DVI.

4



Intel Core 2 Extreme QX6700 + Intel D976XBX2

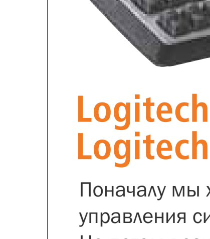
Чтобы компьютер действительно «летал», мы установили на материнскую плату Intel D975XBX2 четырехъядерный процессор Core 2 QX6700, разогнав его до частоты 3,2 GHz. Высокоуровневые компоненты с экстремальной производительностью (и ценой, гм) прекрасно вписывались в концепцию, и после этого «бомбу» можно было считать почти заряженной.

5



Saitek X52 + Saitek Pro Flight Rudder Pedals

Для удобного и комфортного управления летательным аппаратом нужен соответствующий манипулятор высокого класса. Фактически вопрос выбора перед нами не возник, поскольку все помнят прекрасный профессиональный джойстик Saitek X52. Вдобавок к нему, для большего реализма, были взяты специальные авиационные педали Saitek Pro Flight Rudder Pedals, которые не только нажимаются, но и смещаются по оси.



6



Logitech G15 + Logitech MX Revolution

Поначалу мы хотели вовсе отказаться от клавиатуры и мыши: для управления симулятором вполне хватило бы манипуляторов Saitek. Но потом возникла идея запустить в двухмониторном варианте стратегию Supreme Commander, и тут уже без привычной периферии обойтись не удалось. Простые устройства мы отбросили сразу, и в качестве «избранных» решено было использовать топ-модели производства Logitech.



Supreme Commander

Как оказалось, новая стратегия от Gas Powered Games имеет специальный режим работы с двумя мониторами. Причем, что интересно, это не банальное расширение рабочей поверхности, а полнофункциональная поддержка через функцию *Dualhead*. Подсоединяем пару Dell 3007WFP к ПК и в настройках драйвера nView указываем режим *Dualview*. Затем запускаем Supreme Commander с ключом */dualhead X Y*, где *X* и *Y* – требуемое разрешение в игре.

Учитывая, что локации в SC имеют площадь до 80 км^2, наличие второго монитора позволяет поручить ему отображение стратегической карты, причем она является независимой и свободномасштабируемой, что дает возможность рассматривать одновременно разные точки на карте с максимальным приближением.

Как оказалось, даже при высоком разрешении конфигурация ПК позволяет комфортно чувствовать себя на поле боя и не ощущать каких-либо «тормозов». Но это было лишь начало, и наибольшие трудности были у нашего «ДПК Aero» впереди.

Если внимательно посмотреть на комплектующие, использованные нами при создании «ДПК Aero», можно заметить невооруженным глазом сходство полученного компьютера с «ДПК Мечты 2007». Мы лишь провели необходимые замены, чтобы увеличить производительность до максимума, и в этом нам помогли подоспевшие вовремя видеокарты на основе NVIDIA GeForce 8800. Есть подозрения, что собрать более мощную систему на данный момент уже невозможно, посему было очень интересно оценить ее работоспособность в таком экстремальном режиме.

Пока дело не дошло до трех и более мониторов, все шло хорошо. Потом ситуация резко изменилась, и не последнюю роль тут сыграл сам Microsoft Flight Simulator X. Нашей целью было добиться наилучшего качества изображения, поэтому мы нещадно повысили все графические настройки до максимума. Результатом стали 2–3 fps, которые назвать играбельными не повернется язык. Учитывая тот факт, что «ДПК Aero» проработал при экстремальных нагрузках практически весь день, под конец силы были на исходе не только у людей, но и у железа – атмосфера внутри корпуса накалилась, и начались проблемы с ПО.

Конечно, считать результат показательным нельзя – мало кто способен собрать подобную конфигурацию у себя дома, поэтому людей, столкнувшихся с такими проблемами, встретить трудно. Мы всего лишь хотели провести эксперимент и продемонстрировать, что можно создать при большом желании и еще больших средствах. Специально не публикуем стоимость комплектующих – воспринимайте «ДПК Aero» как некий концепт.

Тем не менее отметим, что в последнее время появилась практическая польза от установки второго монитора – мало того что увеличивается рабочее пространство, так еще и начинают выходить игры, в которых данная конфигурация действительно имеет смысл. Безусловно, стоит обратить внимание на отдельные комплектующие, примененные нами при сборке «ДПК Aero» – это на самом деле одни из лучших устройств в своих классах.



Microsoft Flight Simulator X. Три монитора

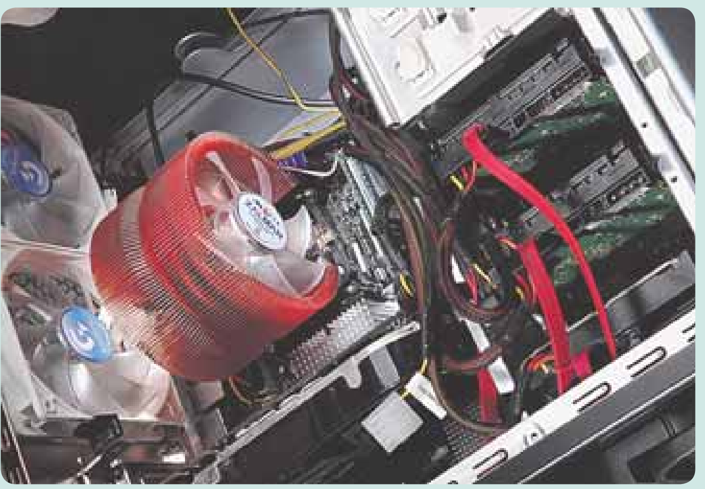
В связи с тем, что мониторов с диагональю 30" у нас было всего два, в целях соблюдения симметричности мы установили их слева и справа, оставив центральную позицию Dell 2407WFP.

Чтобы сконфигурировать симулятор для работы с тремя мониторами, надо воспользоваться командой *Undock View* в меню. Это позволяет нам играть в MS Flight Simulator в многооконном режиме, создавая необходимое количество дополнительных экранов и указывая, что именно нужно на них отображать. Потом надо лишь перетащить полученные виды на разные дисплеи и максимально подогнать их под размер панелей.

К сожалению, функции автоматического конфигурирования видов в MS Flight Simulator X нет, поэтому все манипуляции по приведению в порядок ракурсов пришлось делать вручную. По-моему, у нас это получилось неплохо, хотя идеальной кабину, изображенную на фотографии, назвать никак нельзя.

Что касается производительности, стоит упомянуть такую цифру, как суммарное разрешение. Оно составило 7220×1600 (2650+2650+1920×1600). Увы, но даже собранный на основе суперсовременных комплектующих «монстр» не выдержал подобного издевательства и начал демонстрировать около 10 fps.





Все компоненты мы собрали в корпусе Gigabyte 3D Aurora, причем определенные проблемы возникли при попытке поместить в него две видеокарты такого формата. Хранение информации было поручено двум винчестерам WD Raptor X, работавшим в RAID-массиве. Дополнительным хранилищем стал Seagate Barracuda 7200.10 емкостью 750 GB. Охлаждение – важный момент, и тут нам помог Zalman CNPS9700 LED, который заботился о разгоряченном Core 2 Extreme QX6700.

Продукты для «ДПК Aero» предоставлены	
BFG Tech	MTI, www.mti.ua
Dell	DataLux, www.datalux.ua
EVGA	«Рома», www.roma.ua
Gigabyte	Compass, www.compass.ua
Intel	Представительство Intel в Украине, www.intel.com/ua
Logitech	DataLux, www.datalux.ua
Saitek	Представительство Saitek в Украине, www.saitek.com.ua
Samsung	Представительство Samsung в Украине, www.samsung.ua
Western Digital	DataLux, www.datalux.ua
Zalman	Nevada Ukraine, www.nvd.com.ua



Wi-Fi-дом: все включено

Дмитрий Базилевич

До недавних пор Wireless LAN и сопутствующие технологии применялись исключительно в деловой сфере, а домашняя техника без проводов могла передавать разве что радио- или инфракрасный сигнал. Однако с развитием Universal Plug'n'Play эта ситуация начала меняться, и появилась возможность строить не простой цифровой дом, а полностью беспроводной. Как говорится, «просто добавь электричество»...

Когда-нибудь беспроводные технологии позволят вообще не прикасаться к технике. Как выразился бы Билл Гейтс, нас ждут «развлечения со скоростью мысли»

Что такое UPnP?



Логотип UPnP наконец-то можно найти и на бытовой электронике

UPnP (Universal Plug'n'Play) – сетевая архитектура, дающая возможность легко и быстро организовывать обмен данными между любыми аппаратами, оборудованными Wi-Fi-адаптерами. Отличие от традиционной беспроводной сети в том, что соединение может устанавливаться между совершенно различными устройствами, например смартфоном и бытовым DVD-плеером, ноутбуком и музыкальным центром, стационарным ПК и телевизором. Инновационная технология и наличие Wi-Fi-адаптера позволяют совместно использовать медиаконтент (звукозаписи, видео, изображения), который передается в любом направлении – так, как это удобно пользователю. Фактически с внедрением UPnP должна окончательно стереться грань между бытовой электроникой и компьютерами. Об участии в разработке нового стандарта, а также о его реализации в своих продуктах заявили такие компании, как Intel, Microsoft, Nokia, Samsung, LG, Philips, D-Link, Cisco, Intel, Canon, BenQ, Pioneer и многие-многие другие.

Как это работает?

Первым продуктом с поддержкой UPnP, который попал к нам на тестирование, был смартфон Nokia N80 (Mobility, № 4, 2006). Проверить, насколько полезна новая технология, мы смогли только сейчас, когда на украинском рынке уже доступны бытовые UPnP-устройства. Стоит отметить тот факт, что первыми внедрять эту технологию стали компании, занимающиеся выпуском сетевого оборудования и программного обеспечения. Кроме специализированных утилит – UPnP-серверов – поддержка нового стандарта на уровне ОС есть в Microsoft XP и Vista, а также в ряде прикладных программ (например, Nero), Wi-Fi-концентраторах и маршрутизаторах. А вот с потребительской электроникой несколько сложнее – на данный момент в нашей стране можно найти совсем немного таких решений. Тем не менее мы смогли собрать следующий набор: смартфон Nokia N80, музыкальный центр Philips WACS700/22, DVD-плеер D-Link DSM-320RD, беспроводный роутер с поддержкой UPnP D-Link DGL-4300 и ноутбук LG K1. Логотип UPnP имели все устройства, кроме лэптопа, но последний легко интегрировался в эту систему с помощью Wi-Fi-адаптера и специального ПО. Не хватало только телевизора – нужной модели мы не отыскали, однако вышли из положения, подключив DVD-плеер к самому обычному TV.

Не следует также забывать, что UPnP работает по технологии «клиент-сервер», т. е. одно устройство выступает в роли хранилища данных (сервер), а другое – отображает или проигрывает медиафайлы с этого сервера. В нашем случае серверами выступали все устройства, которые могли хранить данные (смартфон, ноутбук, музыкальный центр), а клиентами были DVD-плеер + телевизор и сателлит музыкального центра.

Подключение к электросети – вот тут без проводов никак не обойтись. Пока что



Шнур питания, аудио- и видеовыходы для подключения к TV – и все! Медиаконтент DVD-плеер получит с помощью Wi-Fi

– Так что, будем смотреть на ноутбуке или все-таки на большом экране?

Тестирование проводилось совместно редакциями журналов Mobility и «Домашнего ПК»

Ноутбук для дома, для семьи

Легче всего в UPnP-сети интегрируется самый обычный ПК – стационарный или портативный. Единственное аппаратное требование – наличие Wi-Fi-адаптера, что, по сути, не является проблемой: в большинстве ноутбуков он установлен изначально, а для настольного компьютера можно использовать USB- или PCI-решения. Остальные задачи берет на себя специализированное ПО. И вот тут мы столкнулись с первыми сложностями. Несмотря на то что ОС Windows XP имеет поддержку новой технологии, и к тому же она задумывалась как кросс-платформенная, реально работать с другими устройствами ПК сможет только при наличии «родного» софта. В результате нам пришлось установить на ноутбук три медиасервера от D-Link, Nokia и Philips.



Сейчас они закончат снимать, и мы проверим, как этот UPnP работает

Совсем необязательно находиться с ноутбуком возле телевизора – можно даже уйти с ним в другую комнату



Plug'n'Play хоть и Universal, но без предварительной настройки все равно не обойтись

Альтернатива

Музыкальный центр Yamaha RX-N600D

Цена – $600 ★★★★★

ЗА
Богатые мультимедийные возможности при доступной цене; хай-файное качество звука

ПРОТИВ
Нет UPnP-функциональности



Этот аппарат объединяет в себе возможности ресивера и цифровой фонотеки. Здесь есть порт Ethernet, позволяющий посредством домашней сети и ПО Windows Media Connect v2 проигрывать файлы MP3, WMA или WAV прямо с компьютера. Система не имеет встроенной поддержки беспроводного режима, но для этого можно приобрести недорогой адаптер.

Еще одна фирменная программа vTuner позволяет принимать интернет-радио, а также слушать передачи в DAB-, FM- или AM-диапазонах. А если этого недостаточно – озвучить портативный плеер, для подключения которого у Yamaha RX-N600D предусмотрены фронтальный USB-порт и разъем под опциональную фирменную док-станцию для iPod.

Да, чтобы не забыть. Ресивер имеет шесть каналов усиления мощности (95 Вт каждый) и одинаково хорошо воспроизводит кино и музыку, обеспечивая полновесную, мускулистую и на удивление уравновешенную передачу даже при ощутимой нагрузке. Как уже отмечалось, можно получить часть коммутационных возможностей ресивера за счет специализированных адаптеров, таких как Airport Express или SoundBridge, однако не будем забывать, что RX-N600D обладает исключительным сочетанием звучания, функциональности, простоты использования и стоимости. К тому же озвучивать с его помощью можно не только комнату, где организован домашний кинотеатр, но и еще одно помещение. Остается лишь добавить такую же по классу акустику – хотя это и не Wi-Fi-аппарат, однако же настоящий Hi-Fi!

Что мы получили в результате?

Возможность просматривать снимки или клипы, сделанные встроенной камерой N80, на дисплее ноутбука (правда, для видео необходим еще и QuickTime Player). Также стало доступным воспроизведение музыки, записанной на смартфон. В принципе, все это можно получить, переместив файлы на лэптоп через Bluetooth или USB-кабель, однако преимущество UPnP в том, что, во-первых, копирование необязательно, во-вторых, управлять показом можно как со смартфона, так и с ПК, и в-третьих, сам процесс подключения занимает совсем немного времени.

Кроме Nokia N80, общение с LG K1 через Wi-Fi удалось наладить и DVD-плееру D-Link. Указав утилите папку, где хранится медиаконтент, мы получили возможность передавать на подключенный к плееру телевизор файлы, которые читает DSM-320RD. Это музыка в формате MP3, а также изображения и видео в форматах DVD и MPEG4. Правда, воспроизведение динамичных сцен оставляет желать лучшего: фильм превращается в слайд-шоу. Видимо, скорости передачи данных все же недостаточно или же пока не оптимизирован протокол. Но тем не менее использование UPnP в такой связке позволяет просто и быстро (процесс настройки довольно понятен) показать всей семье скачанные или записанные на жесткий диск компьютера медиафайлы на большом экране (причем без записи последних на CD или DVD). К тому же вам с ноутбуком совсем необязательно находиться возле телевизора – вы даже можете уйти с ним в другую комнату.

Связка «музыкальный центр – компьютер» получилась самой бедной по возможностям. К сожалению, проигрывать музыку с HDD через центральный блок или сателлиты Philips WACS700/22 нельзя – такая опция попросту не предусмотрена. Все, что доступно пользователю, – это копирование файлов с ПК на жесткий диск центрального блока системы. Наверное, следующие разработки смогут похвастаться лучшей функциональностью, ну а пока нам остается лишь радоваться тому факту, что копирование возможно без проводного подключения устройств.



Подключение смартфона Nokia N80 в домашнюю сеть осуществляется всего двумя нажатиями



Сделал камерафоном удачный снимок – покажи всем на большом экране!



Альтернатива

Домашний компьютер MC Tornado Slim Viiv



ЗА
Компактные размеры; отличная производительность; бесшумная работа

ПРОТИВ
Выносной датчик для пульта ДУ; недемократичная цена



Устройство, полностью соответствующее спецификациям Viiv, построено на базе двухъядерного процессора Intel Pentium D 930 с тактовой частотой 3 GHz. Несмотря на использование столь горячего чипа, работа системы охлаждения практически неслышна. Просмотр телевизионных программ возможен благодаря TV-тюнеру, основанному на чипе Philips, что позволяет получить прекрасное качество картинки. За чтение и запись CD- и DVD-дисков отвечает привод в «ноутбучном» формфакторе, что продиктовано нехваткой места в столь небольшом корпусе.

Одно из ключевых преимуществ Viiv – технология Intel Quick Resume Technology, обеспечивающая мгновенное включение/выключение медиацентра как обычной бытовой техники (при этом гасится только «бортовая иллюминация»). Вторым нововведением является Intel Viiv Media Server – программа, которая позволяет осуществлять поиск и каталогизацию медиафайлов в Сети, что, несомненно, во много раз облегчит жизнь пользователю. Недостаток устройства – выносной ИК-датчик для пульта ДУ, который не всегда удается удачно закрепить, чтобы он не бросался в глаза и находился в зоне видимости пульта. В остальном это хороший пример реализации новых инициатив Intel, направленных на превращение домашнего ПК в некое подобие бытового проигрывателя, обладающего всей функциональностью и вычислительной мощностью современного компьютера.

Межкорпоративные связи

Что ж, нам удалось с помощью соответствующего ПО подключить персональный компьютер ко всем имеющимся у нас UPnP-устройствам и воспользоваться теми функциями, которые они предлагают.

Но преимущество UPnP состоит в том, что эта архитектура кросс-платформенна – иными словами, обмениваться информацией могут любые устройства, поддерживающие данную технологию. Разумеется, мы решили проверить, насколько заявленное соответствует действительности.

Как это часто бывает с новыми решениями, которые поддерживают и развивают множество компаний, конкретная реализация в тех или иных продуктах зачастую отличается от оговоренной в спецификациях. Так произошло и с UPnP. Но обо всем по порядку. Итак, мы включили режим обмена данными во всех имеющихся у нас устройствах, и вот что получилось.



Что бы посмотреть? В меню настроек DVD-плеера выбираем нужный нам UPnP-сервер



Пока автор настраивает центральный модуль музыкального центра, Олег Данилов наслаждается музыкой в другой комнате. Естественно, с того же центрального модуля



DVD-плеер D-Link DSM-320RD

DSM-320RD оказался самым лояльным по отношению к продуктам других производителей. Плеер «увидел» три из четырех имеющихся серверов: смартфон Nokia N80, ноутбук LG K1 и роутер D-Link DGL-4300. Благодаря этому мы получили возможность вывести на экран телевизора все файлы, хранившиеся в вышеперечисленных аппаратах. Единственным устройством, с которым не смог сработаться этот DVD-плеер, стал центральный блок-сервер музыкального центра Philips WACS700/22 – несмотря на то что они были подключены к одной и той же точке доступа.

Фактически D-Link DSM-320RD имеет все шансы занять место центрального игрока в домашней UPnP-системе. Будучи подсоединенным к любому телевизору и многоканальной акустике, этот плеер позволит просматривать медиафайлы на большом экране и слушать музыку через хорошие колонки.

Музыкальный центр Philips WACS700/22

Если честно, продукт нас немного разочаровал. Несмотря на заявленную поддержку UPnP, доступной оказалась только функция передачи данных с центрального блока на сателлиты. Правда, WACS700/22 делает это очень хорошо. Расставив модули по своему желанию (в разных местах квартиры), мы получили возможность передавать на каждый из них любые композиции с центрального блока независимо друг от друга. В целом такая функция тоже довольно интересна, к тому же Philips WACS700/22 обладает весьма неплохим качеством звука.

В процессе экспериментов мы все-таки добились, чтобы сателлит «увидел» медиасервер на роутере и смартфон N80. Но вот заставить его проигрывать музыкальные файлы с D-Link DGL-4300 так и не удалось.

Что ж, будем надеяться, что разработчики станут более лояльными к устройствам других производителей, ведь остальные возможности этого музыкального центра весьма интересны, и на его основе можно построить довольно качественную беспроводную аудиосистему.



Заключение

Поддержка новой технологии уже заявлена в самых разнообразных устройствах – компьютерных и бытовых. К видеоплеерам и музыкальным центрам скоро должны присоединиться факсы, принтеры и телевизоры. Мы лично убедились, что UPnP действительно во многом стирает границу между различными категориями продуктов и выводит персональную мобильность на принципиально другой уровень. Ну а пользователям остается ждать, когда все производители окончательно отшлифуют эту технологию в своих новинках и они наконец заполнят прилавки наших магазинов.



Nokia N80 и Wi-Fi-роутер D-Link DGL-4300

Эти два устройства выступали исключительно в роли носителей контента. Реализация UPnP оказалась в них вполне качественной, во всяком случае никаких проблем, кроме как с Philips, не возникло, да и с ним были шансы наладить связь. Процесс настройки в обоих продуктах довольно прост: у N80 для хранения файлов используются встроенная память и карта расширения, а D-Link DGL-4300 оборудован двумя USB-портами, к которым можно подключить флэш-модуль. Единственным недостатком роутера является то, что для его настройки требуется соединение с ПК.

Тем не менее и N80, и DGL-4300 могут занять достойное место в UPnP-системе. Смартфон, как правило, всегда под рукой, поэтому с его помощью можно отснять интересные кадры или скачать музыку, а для того чтобы использовать в качестве UPnP-сервера роутер, необходимо лишь скинуть нужные файлы на USB-флэшку и подключить ее к устройству.

Мобильный телефон всегда под рукой: отснятые с помощью камеры фото, скачанную музыку или видеоролики – все это можно продемонстрировать на другом UPnP-устройстве





Оборудование предоставлено

D-Link DGL-4300 Wireless 108G Gaming Router, DSM-320RD Wireless Media Player – компанией D-Link, www.dlink.ua

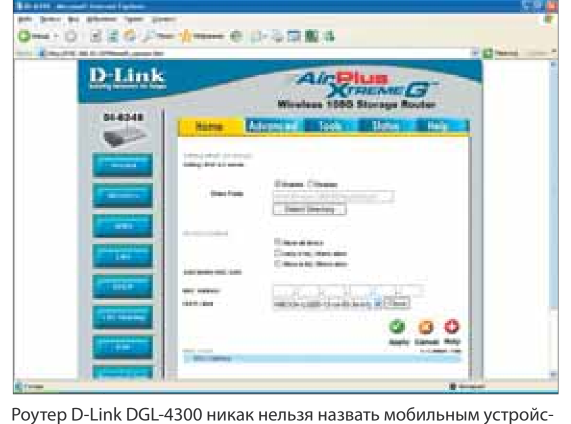
Philips WACS700/22 – компанией Philips, www.philips.ua

Nokia N80 – компанией Nokia, www.nokia.ua

Rapsody N35 – компанией «Росток-88», www.rapsody.com.ua

Yamaha RX-N600D – компанией «Нуклон», www.yamaha-hifi.com.ua

MC Tornado Slim Viiv – компанией «Юником», www.uni.com.ua



Роутер D-Link DGL-4300 никак нельзя назвать мобильным устройством. Но реализованная в нем поддержка UPnP-сервера делает его появление в нашем материале вполне логичным



Альтернатива

Сетевой медиаплеер Rapsody N35

Цена – $385 ★★★★★

ЗА
Мультиформатность; легкая модернизация

ПРОТИВ
Отсутствует декодер многоканального звука для подключения мультимедийной акустики 5.1

Цифровой медиаплеер Rapsody подключается к проводной сети – оснащен LAN-адаптером. Он проигрывает практически любые форматы (MPEG4, MPEG2-TS, DivX, XviD, JPEG, MP3, WMA и многие другие). Но не это делает его уникальным: пользователь может установить такой винчестер, который пожелает, или просто воспроизводить файлы с компьютера. Еще одна особенность – плеер способен работать как с файлами стандартных форматов, так и DAT, VOB, IFO, ISO и другими, в связи с чем компьютер может понадобиться разве что в качестве средства подключения к Интернету. Наличие хаба USB 2.0 позволяет легко подключать внешние накопители, а DVI-выход обеспечивает передачу HDTV-сигнала (до 720p и 1080i) без потерь качества. Единственное, чего не хватает, – интегрированного декодера многоканального звука, есть только цифровой аудиовыход для подключения к аудиоресиверу и обычный стереовыход.



«Умные» вещи

Наталья Куркчи

Высокие технологии перестали быть просто полезными. Для многих людей они стали необходимыми. Именно поэтому все больше компаний занимаются моделированием компьютеризированной одежды. Считается, что основная задача «умных» нарядов – сделать жизнь поклонников hi-tech максимально комфортной.



Да, сегодня электронные устройства уже проникли в наши куртки, жилетки, шапки и даже перчатки. Подтверждением тому служат разнообразные IT-выставки, на которых подобным предметам туалета уделяется достаточно много внимания. Здесь вы можете наблюдать начиненные электроникой модели одежды от всемирно известных производителей – Pierre Cardin, Cinque, Mephisto, Milestone.

На самом деле массовая компьютеризация одежды идет уже давно. Первыми за ее разработку взялись компании Philips и Levi's совместно с дизайнером Массимо Ости. Линейка «продвинутой» одежды Levi's ICD+ появилась в европейских магазинах еще в 2000 г. и включала в себя четыре куртки: Producer, Gilet, Mooring и Beetle. Они были оснащены полностью интегрированной коммуникационной системой – в наличии мобильный телефон Xenium GSM Phone от Philips и MP3-плеер Rush, объединенные вшитыми в одежду проводами. Сотовый аппарат производители снабдили всеми необходимыми функциями: голосовыми набором и почтовым ящиком, виброрежимом и возможностью записи голосового сообщения. Стереонаушники Philips Eargear были вмонтированы в капюшон, а микрофон находился в воротнике. На левом рукаве расположились маленький дисплей и пульт управления. Так как данная одежда вышла лимитированным тиражом для экспериментально-демонстрационных целей, в Украине она не продавалась.

В 2002 г. эстафету Philips и Levi's подхватила немецкая компания – разработчик полупроводников Infineon Technology. Совместно с производителем одежды Rosner инженеры Infineon создали мужскую спортивную куртку, которую назвали Wearable Electronic Jacket mp3blue. Alcatel и Interactive Wear в свое время тоже предпринимали робкие попытки выпуска «умной» одежды с модулями своеобразного мобильно-музыкального центра на основе iPod, но на рынке их продукция так и не появилась.

Однако вся эта мощная «начинка» требует питания, и в 2004 г. компания SCOTTe разработала куртку на солнечных батареях. Панели, крепящиеся на спине изделия, служили для подзарядки устройства питания, которое находилось в кармане куртки и в свою очередь подзаряжало любые аппараты, поддерживающие питание через USB-порт. В такой куртке достаточно было находиться 2–3 часа на улице до полной зарядки блока питания, после чего оставалось подключить плеер прямо к куртке и насладиться свободой от батареек.

Но наиболее увлеклась идеей компьютеризированной одежды Motorola. Объединив усилия с компанией Oakley, производитель телефонов выпустил в 2005 г. солнцезащитные очки Oakley RAZRWire, выполняющие функцию Bluetooth-гарнитуры для сотовых аппаратов, а также совместно с Momodesign специально для мотоциклистов разработал шлем со встроенной гарнитурой. Но и на этом американцы не угомонились, и дабы поставить жирную запятую в конце года, Motorola совместно с фирмой Burton Snowboards представила линию «умной» одежды для сноубордистов.

Разработчики hi-tech-моды не забыли о главной задаче зимней одежды и не так давно



Чтобы создать текстильные объекты со светодиодами, сохраняя их мягкость, Philips Research и институт текстиля TITV Greiz создали интегрированную подложку, полностью сделанную из ткани. Так как материалы, покрывающие источник света, естественным образом его рассеивают, каждый пиксел кажется больше, чем есть на самом деле



Очки с Bluetooth-гарнитурой не относятся к разряду одежды как таковой, однако тоже служат ступенькой к «мобилизации» вещей, нас окружающих

Настоящий подарок для сноубордистов

Футболка с кармашком под iPod и держателем для наушников выглядит довольно стильно

Чудо-куртка «со всеми удобствами»

Кнопки управления плеером находятся на внешней стороне футболки, упрощая эксплуатацию устройства

создали настоящий шедевр технологической мысли под названием Flame 5. Изобретение представляет собой женскую куртку с несколькими встроенными обогревателями. Когда на мобильный телефон приходит SMS-сообщение, куртка получает сигнал по Bluetooth и включает систему подогрева. Можно предположить, что подобного рода продукция будет более популярна, чем технорубашка от AwareFashion, которая начинает мигать, если поблизости есть кто-то со включенным сотовым (глупость какая, надо же), превращая ее хозяина в гирлянду.

Однако идею сияющих нарядов подхватила компания Philips, представившая на крупнейшей в мире выставке потребительской электроники IFA (Internationale Funkausstellung) первую в мире одежду, способную светиться, подобно дисплею. Например, куртка, изготовленная по технологии Lumalive, может отображать рекламные сообщения, разнообразную графику с изменяющимися цветами и даже мультфильмы. Принцип действия данной разработки основан на применении светодиодов, полностью интегрированных в ткань, причем это ничуть не ухудшает ее гибкость.

Стоит также отметить, что ряд производителей, среди которых Schneiders, Milestone и Rosner, изготовляет подкладки для карманов из материи, способной задерживать электромагнитное излучение. Да-да, вы не ослышались – излучение мобильного телефона ослабляется в несколько раз, защищая владельца от возможного неблагоприятного воздействия. При этом телефон не утрачивает способности «видеть» сеть и остается на связи.

Любопытно, что стирать «умную» одежду можно так же, как и обычную, благо вся электронная начинка легко вынимается.

Что касается летней одежды, то здесь урожай электронных моделей невелик. Оно и понятно – майки с кучей карманов, набитых устройствами, смотрелись бы крайне нелепо. Однако разработчики из компании PodBrix нашли выход и из этой ситуации. На груди футболки Brixwear 1000 они разместили небольшой магнит, удерживающий плеер iPod Shuffle. Причем использовать другие продукты iPod нельзя, так как магнит может повредить их жесткие диски (Shuffle, в отличие от остальных аппаратов, основан на флэш-памяти).

Как бы там ни было, но популярность «умной» одежки все же сомнительна. Аналитики считают мобильную одежду не более чем интересной разработкой и сильно сомневаются в перспективах развития данного рыночного сегмента. Производство таких вещей – скорее имиджевое решение. Те, кто обращает внимание на подобные изделия, как правило, являются потенциальными покупателями дорогих моделей сотовых телефонов, а это, как известно, довольно ограниченный круг людей. Большинство же пользователей не готовы выкладывать отнюдь не маленькие суммы за подобный комфорт, так что компьютеризированная одежда вряд ли станет массовой.

Тем не менее все больше компаний готовы трудиться в этом направлении, и та же Motorola разработала целую концепцию, в рамках которой собирается интегрировать в одежду и предметы широкий ассортимент Bluetooth-устройств. Остается надеяться, что одежда будущего не окажется умнее того, для кого она, собственно, и задумывается.

Кинематографический процессор. Дубль два

Евгений Слободянюк

Несколько лет назад компания NVIDIA произвела фурор, выпустив свой первый «кинематографический» GeForce FX («Домашний ПК», № 6, 2003, www.itc.ua/13815). Но сейчас если и живы воспоминания о нем, то связаны они не с архитектурой графических чипов того поколения, а с девушкой-эльфом в демонстрационной программе. Теперь же NVIDIA поражает наше воображение высокими технологиями: GeForce 8800 GTX с его по-настоящему программируемой архитектурой сам по себе достоин восхищения.

Архитектура будущего

Замена первой цифры в названии семейства GeForce – 7 на 8 – свидетельствует о гораздо более существенном изменении архитектуры, нежели это было при переходе с шестого на седьмое поколение графических процессоров NVIDIA. Чтобы разобраться, в чем же заключаются революционные нововведения, рассмотрим традиционный конвейер, в котором «собирается» 3D-сцена. Максимально упрощенно это выглядит так: вначале подготовленные центральным процессором данные о вершинах полигонов проходят стадию расчета, после чего с использованием его результатов осуществляется построение примитивов – треугольников, линий и точек. Следующий этап – текстурирование и наложение специальных эффектов (выполнение пиксельных шейдеров). Затем идет растеризация, т. е. превращение трехмерной сцены в готовый двухмерный кадр, который через фреймбуфер выводится непосредственно на экран. На этой же стадии происходят отсечение невидимых с текущего ракурса поверхностей с помощью данных Z-буфера, расчет антиалиасинга (если он применяется) и наложение постфильтров.



NVIDIA GeForce 8800 GTX



Фокус в том, что к G80 понятие графического конвейера, по сути, неприменимо. Данный чип имеет массив унифицированных процессоров (у GeForce 8800 GTX их 128), которые в зависимости от нагрузки в той или иной сцене могут выполнять и вершинные, и геометрические, и пиксельные, и даже физические расчеты!

Преимущества такого подхода очевидны. Это и почти полное отсутствие простоев в работе блоков процессора, и возможность без ограничений повторно использовать промежуточные результаты расчета любой стадии 3D-сцены (ранее записать их в память на случай, если они понадобятся снова, было фактически невозможно). Кроме того, часть вычислений, до этого проводимых на CPU, теперь осуществляются на графическом ядре, высвобождая мощности для других, не менее ресурсоемких задач. Ну и, разумеется, появилась возможность параллельно выполнять разные задачи в подготовке сцены, обмениваясь результатами с другими процессорами (в терминологии NVIDIA подобный параллелизм носит гордое имя GigaThread). Как такой подход реализован практически, мы видим на общей структурной схеме GeForce 8800 GTX. Она объясняет, почему этот чип обладает совершенно «неканоническими» характеристиками – 768 MB видеопамяти, 128 (!) унифицированных шейдерных процессоров с частотой 1,35 GHz, причем только 24 ROP (блоки растеризации), которые работают с гораздо меньшей скоростью (575 MHz), а количество текстурных блоков равно 32. Ширина шины памяти – 384 бита.

При создании G80 основное внимание было уделено максимальному быстродействию в приложениях DirectX 10 – именно в них унифицированная архитектура сможет проявить свои преимущества наиболее полно. Тем не менее, по заверениям NVIDIA, в существующих бенчмарках производительность GeForce 8800 также очень высока, что мы и проверим в ходе тестирования.

Не обошлось без нововведений и в области настроек, улучшающих качество изображения. Теперь и GeForce поддерживает одновременно рендеринг в HDR и антиалиасинг (причем реализован HDR с


BFG Tech GeForce 8800 GTX

точностью 128 бит – по 32 бита на компонент цвета). Новый тип антиалиасинга – CSAA (Coverage Sample Antialiasing) – обеспечивает значительное уменьшение ступенчатости изображения, а в сочетании с новой высококачественной анизотропной фильтрацией (которая к тому же происходит значительно быстрее, чем раньше) изображение на мониторе, пожалуй, близко к идеальному. Новые режимы антиалиасинга включают 8x, 16x и 16xQ.

Проведена некоторая работа и в отношении видеофункций G80 – технологии NVIDIA Pure Video и Pure Video HD подверглись множеству оптимизаций, направленных в первую очередь на более быстрое и качественное воспроизведение контента высокой четкости.

Теория на практике

Какими бы интригующими ни были новые разработки, мы платим деньги за их практическую реализацию. И в этом плане инженеры NVIDIA также преуспели: уже по размерам GeForce 8800 GTX становится понятно, что она стоит своих денег и даже требует дополнительных капиталовложений в «поддерживающую инфраструктуру». Отличаясь просто-таки монструозными габаритами, она может не поместиться во многие корпуса даже «энтузиастского» класса. Да и сам GPU отличается огромным размером, колоссальными тепловыделением и энергопотреблением (по данным NVIDIA, на уровне 124 Вт при максимальной нагрузке). Тем не менее утверждается, что согласно новомодной методике расчета производительности на ватт и на квадратный миллиметр ядро G80 является лидером среди современных GPU.

По ощущениям видеокарта очень горячая. Это касается температуры как радиатора, так и воздуха, выдуваемого из нее массивной охлаждающей системой. Рекомендованная мощность блока питания при наличии в системе одной видеокарты GeForce 8800 GTX – 450 Вт, с поддержкой силы тока не менее 30 А по линии +12 В. Как ни странно, все эти «ужасы» совершенно не отражаются на уровне шума, производимого GeForce 8800 GTX. Работающую плату практически не слышно, причем независимо от того, запущен ли тяжелейший бенчмарк или система находится в режиме ожидания. Никаких изменений частоты вращения вентилятора отмечено не было.

Теперь переходим к самому интересному – как же проявит себя новый флагман NVIDIA в тес-


EVGA e-GeForce 8800 GTX



CUDA – все могут GPU!

Особый акцент в новой архитектуре GPU сделан на технологии CUDA (Compute Unified Device Architecture), которая открывает новые возможности расчета игровой физики на графическом процессоре. Кроме того, поскольку тип задачи присваивается тому или иному шейдерному блоку динамически, вполне вероятно в перспективе выполнение и множества других задач, например в области научных вычислений (уже завершается работа над созданием клиента для Folding@home, *http://folding.stanford.edu*). Очевидно, что с появлением унифицированной архитектуры концепция GPGPU (General-Purpose computing on Graphics Processing Units, *www.gpgpu.org*) обретет гораздо более серьезную базу, а в будущем сможет повсеместно использоваться для решений такого класса. Тем более что и ATI много говорит о поддержке на своих графических чипах «атипичных» вычислений. Какие аргументы в сложившейся ситуации предоставит AGEIA в пользу применения для подобных целей отдельных специализированных продуктов типа PhysX – пока непонятно, но маркетологи компании наверняка уже работают и над этим.

товых приложениях? Подчеркнем еще раз: архитектура GeForce восьмой серии разрабатывалась для игр поколения DirectX 10 и должна максимально раскрыть свои возможности именно в них. Тем не менее все без исключения традиционные бенчмарки демонстрируют заметный отрыв не только от конкурента Radeon X1950 XTX, но и от двухплатной SLI-видеокарты GeForce 7950 GX2. Нельзя сказать, что он очень уж впечатляющий, но, как для решения, оптимизированного для работы с ПО следующего поколения, – более чем достаточный.

Важный момент – по мнению NVIDIA, разрешение 1600×1200 является минимальным, рекомендованным для применения с GeForce 8800 GTX. И это правда. Мощности данной видеокарты, даже без использования режима SLI, вполне хватает для самых тяжелых графических настроек: 200 fps в DOOM 3, в режиме 1600×1200, Ultra High Quality – недосягаемый ранее результат для любых конфигураций в штатном режиме. Как только у нас появится возможность заполучить две такие платы, мы обязательно опубликуем данные о производительности в SLI. И все же они могут быть не

Продукты предоставлены

EVGA	Nebesa	www.nebesa.com
	«Рома»	www.roma.ua
BFG Tech	MTI	www.mti.ua

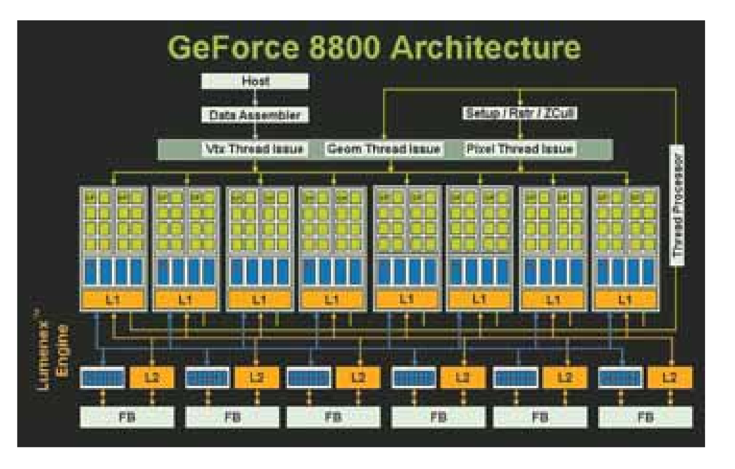
столь показательными – даже одиночная GeForce 8800 GTX полностью утилизирует ресурсы сверхмощного Intel Core 2 Extreme X6800, и нет сомнений в том, что результаты адекватно масштабировались бы при наличии более быстрого процессора.

Отсюда следующие выводы: во-первых, нет никакого смысла использовать решения класса G80 с процессорами среднего ценового диапазона, поскольку они станут «бутылочным горлышком», ограничивающим производительность всей связки. И во-вторых, по крайней мере в приложениях поколения DirectX 9 следует задействовать максимально доступные настройки качества графики и разрешения, какие только позволяет монитор. В противном случае вся мощь GeForce 8800 будет использоваться вполсилы.

В качестве иллюстраций к приведенным выше тезисам служат диаграммы с результатами тестирования. К сожалению, наш ЭЛТ-монитор не поддерживает разрешений вроде 2560×1600, которые наверняка позволили бы увеличить отрыв G80 от соперников. А скорость в использованных режимах при тяжелейшей генерируемой нагрузке на графическую подсистему все равно упиралась в возможности центрального процессора. Особенно это заметно в Far Cry.

Еще одно важное примечание к диаграммам: поскольку G80 поддерживает HDR в сочетании с антиалиасингом, что до сих пор было прерогативой только продуктов ATI последнего поколения, результаты тестирования в этом режиме (3DMark06) отсутствуют для видеокарт GeForce 7950 GX2 и GeForce 7900 GTX.

В остальном картина ясна: на сегодняшний день GeForce 8800 GTX без всяких оговорок является самой быстрой видеокартой на рынке и будет оставаться таковой еще достаточно долго – как минимум до выхода ATI R600, ожидать которого следует не раньше будущего года. Ситуация повторяется – минувший сезон осень/зима также прошел под знаком доминирования NVIDIA, и ATI Technologies смогла догнать и перегнать конкурента лишь к весне. Как будут развиваться события на этот раз – покажет время. Пока понятно одно – канадские разработчики сделают все от них зависящее, чтобы быстро наверстать упущенное. Благо финансовые, производственные и технологические предпосылки для этого есть.

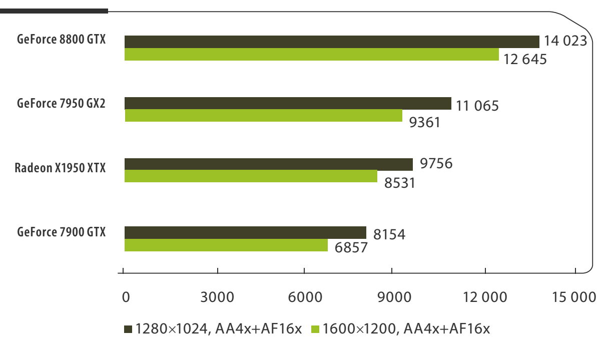


Сравнительные характеристики видеоадаптеров

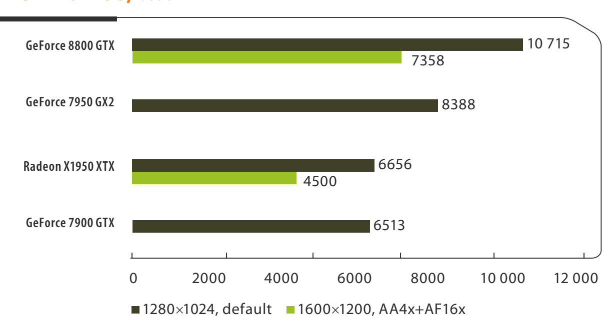
Видеокарта	NVIDIA GeForce 8800 GTX	NVIDIA GeForce 7950 GX2	NVIDIA GeForce 7900 GTX	ATI Radeon X1950 XTX 512 MB PCI-E
Видеопроцессор	GeForce 8800 GTX (G80)	2×GeForce 7950 GX2 (G71)	GeForce 7900 GTX (G71)	Radeon X1950 XTX (R580+)
Техпроцесс, мкм	0,09	0,09	0,09	0,09
Количество транзисторов, млн шт.	681	2×279	279	384
Число пиксельных/вершинных процессоров	128 унифицированных/32 текстурных/24 блока растеризации	2×(24/8)	24/8	48 (16 TMU)/8
Разрядность шины памяти, бит	384	2×256	256	256
Частоты ядра/памяти, MHz	575 (ядро)/1350 (блок шейдерных процессоров)/900 (1800) RAM	500/600 (1200)	650/800 (1600)	650/1000 (2000)
Видеопамять	768 MB GDDR3, 1,1 нс	2×512 MB GDDR3, 1,4 нс	512 MB GDDR3, 1,1 нс	512 MB GDDR4, 0,91нс
Интерфейсы	DVI (2), S-Video	DVI (2), S-Video	DVI (2), S-Video	DVI (2), S-Video
Цена, $	599*	650**	550**	470**

** Рекомендованная цена. ** Средняя цена по данным hotline.ua.*

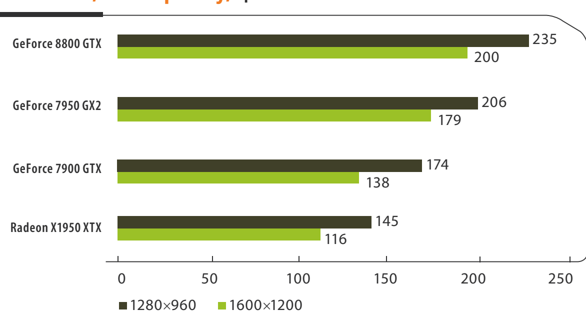
3DMark05 Pro, баллы



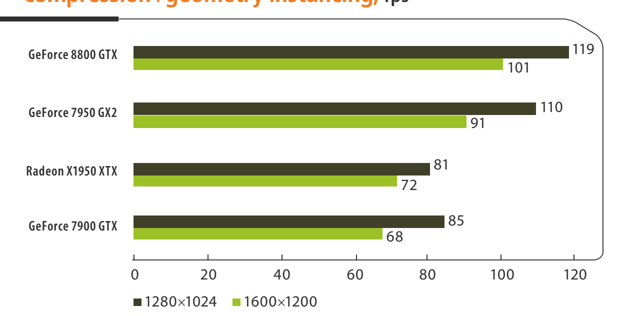
3DMark06, баллы



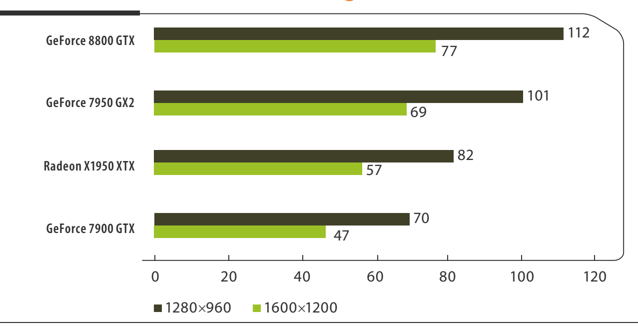
DOOM 3, ultra quality, fps



Far Cry 1.3, ultra details, AF16X+AA4X+normal maps compression+geometry instancing, fps



F.E.A.R. v.1.0, maximum settings, soft shadows OFF, fps



Definitive Gaming Platform: игровая платформа от NVIDIA

Кирилл Балалин

NVIDIA прикладывает много усилий для расширения ассортимента продуктов, официально рекомендуемых для сборки SLI-систем. Логично, что специалисты компании настоятельно советуют применять для этой цели только соответствующие графические адаптеры и материнские платы, имеющие статус SLI-Ready. Двигаясь к созданию законченной SLI-платформы, NVIDIA анонсировала не только графические адаптеры GeForce 8800 GTX/GTS, но и материнские платы на новом наборе системной логики nForce 680i SLI. В совокупности эти два компонента составляют NVIDIA Definitive Gaming Platform – новую платформу, ориентированную на энтузиастов.



С выходом Intel Core 2 Duo ситуация для NVIDIA несколько усложнилась. Дело в том, что будучи весьма успешным поставщиком чипсетов для процессоров AMD, калифорнийская компания не добилась таких же результатов в сегменте системной логики под платформу Intel. Ни nForce4 SLI Intel Edition в нескольких разновидностях, ни nForce 590 SLI Intel Edition (вообще не дошедший до рынка в достаточном объеме) полностью удовлетворить запросы требовательных пользователей, ориентирующихся на SLI-решения, не могли, так как и по производительности в штатном режиме, и по возможностям разгона ощутимо уступали традиционным лидерам – чипсетам Intel. Для исправления ситуации и была представлена линейка чипсетов nForce 600 Series. Кроме флагманского nForce 680i SLI (с ценой готовых плат от $250, поставки уже начались), в нее входят nForce 650i SLI и 650i Ultra, предназначенные для более демократичных сегментов ($150–200 и $100–150 за материнскую плату соответственно). Также анонсирован nForce 680a SLI для другой «фанатской» платформы – AMD 4×4, а вот по поводу перевода на серию nForce 600 плат под Socket AM2 информация пока не оглашается. Это разумно, если учитывать успешность полностью соответствующей требованиям пользователей линейки nForce 500 для процессоров AMD.



ECS PN2 SLI2+ Extreme

Анонсируя новый чипсет, NVIDIA удивила также и ассортиментом плат на его основе, для создания которых использовала методику, применяемую для видеокарт. Разработанная NVIDIA и произведенная контрактным вендором материнская плата референсного дизайна теперь доступна в розничной продаже сразу под пятью брендами. Партнером по запуску nForce 680i SLI для NVIDIA избрали EVGA, но сразу было объявлено, что BFG, Biostar, ECS и XFX также будут реализовывать точно такие же модели, отличающиеся только комплектами поставки и дизайном упаковок. Их рекомендованная розничная цена составляет $299. Несколько позже ожидаются модели abit, ASUS, DFI, Gigabyte и MSI, каждая из которых создается традиционным методом инженерами соответствующих компаний.

В нашем распоряжении первой оказалась плата EVGA 122-CK-NF68-AR. Как и положено референсной плате, дополнительная функциональность минимальна – кроме контроллера IEEE 1394a, все ее возможности заложены в чипсете. По сравнению со «сверхнавороченными» моделями топ-класса других производителей в этом плане разработка инженеров NVIDIA выглядит скромно.

Зато по остальным параметрам EVGA 122-CK-NF68-AR полностью подтверждает девиз на коробке: «Engineered for the enthusiast». Размещение компонентов – одно из лучших среди протестированных нами материнских плат за все годы: даже в предельно «нафаршированной» системе сохраняется доступ к необходимым элементам вроде перемычки сброса CMOS, расстояние между видеокартами в SLI максимальное, а расположение подключаемых к плате проводов практически идеально. Наличие трех полноформатных слотов PCI Express (с новой, очень удобной конструкцией зажимов для карт) позволяет устанавливать три видеокарты – после выпуска новых драйверов это даст возможность реализовать работу с двумя мониторами при активированном SLI или применять третий GPU для расчетов физических эффектов в играх. Энтузиастов порадует наличие POST-индикатора, кнопок *Power* и *Reset* на плате, а также семи коннекторов для вентиляторов.

Система охлаждения состоит из двух объединенных тепловой трубкой радиаторов на микросхемах чипсета с опциональным вентилятором (настоятельно рекомендуем его устанавливать – он практически бесшумный, а температуру сни-



EVGA 122-CK-NF68-AR

Как это работает

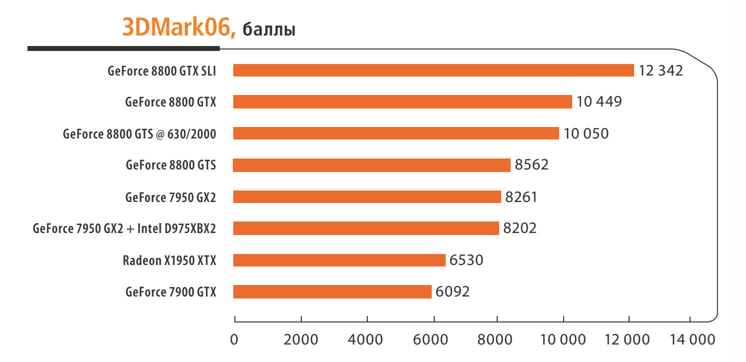
Конструктивно чипсет nForce 680i SLI состоит из двух блоков. Микросхема южного моста (MCP) осталась неизменной со времен nForce 590 SLI Intel Edition, зато северный мост (SPP) представляет собой новую разработку, ранее известную под кодовым индексом C55. В него встроен контроллер оперативной памяти DDR2 с поддержкой режимов до DDR2–1200, установки *Command Rate = 1T* (что увеличивает производительность по сравнению с чипсетами Intel), технологии Enhanced Performance Profiles (SLI-Ready Memory) и механизма уменьшения задержек Quicksync. Также SPP обеспечивает реализацию одного слота PCI Express x16 и двух PCI Express x1. Официально заявлена поддержка FSB 1333 MHz, что должно лишний раз подчеркнуть высокие оверклокерские способности nForce 680i SLI. Соединение северного и южного мостов реализовано посредством шины HyperTransport. Микросхема MCP добавляет к имеющимся в SPP 18 линиям PCI Express еще один слот x16 для реализации режима SLI, один слот x8 (с физическим разъемом типа x16) для установки третьей видеокарты и до четырех слотов x1. Кроме того, есть поддержка до пяти слотов PCI, так что производители материнских плат получают широкие возможности для выбора конфигураций. Дисковая подсистема состоит из одного канала IDE (до двух устройств) и шести каналов Serial ATA II с поддержкой шестидисковых массивов RAID 5, параллельной конфигурации отдельных массивов разных типов (например, RAID 5 + RAID 0) и возможностью использования всех шести портов в качестве eSATA. Впечатляют и сетевые возможности – для nForce 680i SLI стандартом является конфигурация с двумя GbE-адаптерами, допускающими совместную работу в режиме *DualNet* и оптимизацию трафика по технологии FirstPacket. Кроме того, чип MCP поддерживает 10 портов USB 2.0 и 7.1-аудиокодек класса HDA (Azalia).

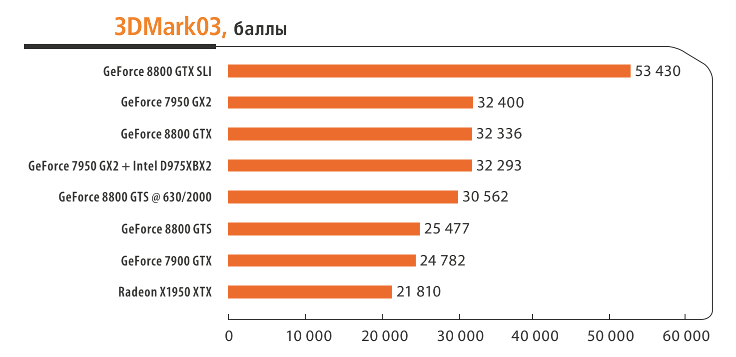
жает ощутимо) и отдельных радиаторов на силовых элементах. BIOS впечатляет обилием поддающихся настройке параметров и широкими границами возможных регулировок частот, таймингов и напряжений. Более того, с помощью утилиты nTune теперь доступны полное управление связанными с оверклокингом параметрами в режиме реального времени, а также полноценный мониторинг температур и напряжений.

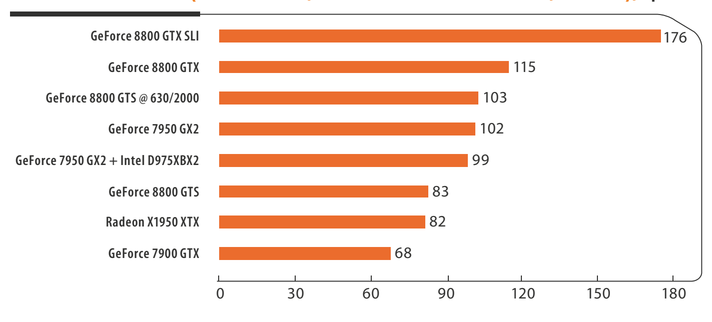
Да и способности к оверклокингу у nForce 680i SLI оказались не хуже, чем у Intel 975X, – частота 460 MHz легко покорилась EVGA 122-CK-NF68-AR даже при тестировании с CPU на ядре Kentsfield (не столь хорошо разгоняющимся «по шине», как Conroe), а имеющаяся в Сети статистика подтверждает, что такие результаты являются типичными для новинки. Это окончательно решает существующую проблему недоступности на платформе Intel режима SLI в сочетании с разгоном процессора из-за скромных возможностей nForce4 SLI IE и nForce 590 SLI IE.

К концу тестирования в Тестовую лабораторию прибыла материнская плата ECS PN2 SLI2+ Extreme, выполненная на том же референсном дизайне NVIDIA. Естественно, что все вышеописанное также справедливо и для продукта ECS – данная плата показала себя тоже хорошо. Это наглядно демонстрирует разумность подхода NVIDIA: выбирая nForce 680i SLI, пользователь гарантированно получает материнскую плату высшего качества независимо от бренда. Впрочем, интересно будет увидеть оригинальные разработки ASUS или Gigabyte – смогут ли инженеры данных компаний улучшить показатели референсных плат?

Прямым конкурентом nForce 680i SLI является набор логики Intel 975X. По техническим характеристикам продукт NVIDIA превосходит его почти по всем основным параметрам. Что еще удивительнее – тестирование демонстрирует хоть и незначительную, но победу nForce 680i SLI в подавляющем большинстве тестовых пакетов даже при установке *Command Rate = 2T*. Активизация недоступного для продуктов Intel значения *Command Rate = 1T* делает преимущество nForce 680i SLI более заметным. Таким образом, впервые за весьма долгое время у топового чипсета Intel появился реальный конкурент по скорости. С учетом же исключительно достойных технических характеристик, поддержки SLI и отличных способностей к разгону мы смело рекомендуем платы на базе NVIDIA nForce 680i SLI в качестве оптимальной основы для создания высокоуровневых ПК.







PCMark05, баллы

NVIDIA nForce 680i SLI (1T) 6344
NVIDIA nForce 680i SLI (2T) 6225
Intel D975XBX2 5943
0 1000 2000 3000 4000 5000 6000 7000

Сравнительные характеристики чипсетов

	NVIDIA nForce 680i SLI	Intel 975X Express
Северный мост	C55 SPP	82975X MCH
Частота FSB	1333/1066/800/533 MHz	1066/800/533 MHz
Максимальный объем памяти, GB	16	8
Официально поддерживаемые типы памяти	DDR2-533/667/800/ 1066/1200	DDR2-533/667
Конфигурация линий PCI Express	16, 16, 8, 6x1	16 (или 8+8), 6x1
Южный мост	MCP55PXE	ICH7R
Количество портов USB 2.0	10	8
Количество портов SATA II	6	4
Поддержка eSATA	Есть	Нет
LAN	2x GbE	Нет
Количество слотов PCI	5	6
Поддержка аудио	High Definition Audio	



GeForce 8800 GTS

Серийные GeForce 8800

Подробно о революционной архитектуре графического ядра G80 мы рассказываем в другом материале, так что не будем заострять внимание на технических подробностях и обратимся к практике. Поскольку производительность GeForce 8800 GTX в одиночном режиме нам уже известна, исследование выполнялось в двух направлениях: во-первых, сравнение старшей модели с хоть немного более доступной по цене GeForce 8800 GTS, а во-вторых – работа GeForce 8800 GTX в SLI.

Топ-модель линейки графических адаптеров NVIDIA производит впечатление во всех аспектах – от спецификаций ядра и скорости работы до массогабаритных показателей карты. В отличие от нее GeForce 8800 GTS внешне недалеко ушла от предыдущих видеокарт класса hi-end: размеры вернулись в привычные рамки, да и 6-пиновый коннектор питания присутствует только один. И то и другое не может не радовать: процесс установки 8800 GTS в корпус заметно упростился. К тому же ценовая политика компании более гуманна, хоть и заставляет пользователя приобретать продукт с несколько урезанными возможностями (см. таблицу характеристик). Скорее всего, до анонса новых членов семейства G80 именно GeForce 8800 GTS станет оптимальным выбором для энтузиастов, так как стоит дешевле GeForce 7900 GTX и GeForce 7950 GX2, а работает быстрее и соответствует требованиям DirectX 10. Кроме того, эта карта обладает достаточным разгонным потенциалом, опережая в таком режиме 8800 GTX на штатных частотах. Старшая же модель имеет весьма ограниченные возможности прибавки производительности путем разгона: максимальные частоты составили 600/2160 MHz и улучшили показатели в большинстве тестов не более чем на 2–5%.

А вот скорость GeForce 8800 GTX в SLI-режиме на сегодняшний день откровенно избыточна. NVIDIA Definitive Gaming Platform в своей предельной конфигурации с легкостью преодолевает такие невероятные для серийных продуктов значения, как 50 000 баллов в 3DMark03. Кроме того, этот набор практически втрое быстрее в F.E.A.R., чем одиночная GeForce 7900 GTX, что позволяет с комфортом играть даже на сверхвысоких разрешениях с максимальными настройками полноэкранного сглаживания и анизотропной фильтрации. Но реальное применение всей этой мощи найдется лишь после выхода первых игр для DirectX 10. И, рассматривая скриншоты из Alan Wake или World in Conflict, можно уверенно сказать: лишними возможности GeForce 8800 GTX в SLI не покажутся.

Продукты предоставлены компаниями

Corsair	Unikom Consulting	www.unikom.com.ua
Intel	Intel	www.intel.com
ECS	ECS	www.ecs.com.tw
EVGA, Hiper	Nebesa	www.nebesa.ua

ВНИМАНИЕ, КОНКУРС!

Современный компьютерный класс для тебя и твоих друзей

Организатор: Delfics® green

AMD Smarter Choice Разумный Выбор

Торговая марка Delfics® green, при поддержке AMD и ATI, объявляет творческий конкурс для читателей журналов «Компьютерное Обозрение», «Домашний ПК», «Gameplay». Главным призом в нём станет современный компьютерный класс из 15 мощных ПК на базе процессоров AMD Athlon™ 64 X2, оснащенный операционной системой и готовый к работе.

Компьютерное Обозрение · Домашний ПК · Gameplay

Партнерами конкурса являются ведущие IT-издания Украины

Условия участия

Компьютерный класс Delfics® green разыгрывается среди школьников и студентов любого учебного заведения Украины. Принять участие в конкурсе может любой класс или группа. Ребятам необходимо оригинально изобразить логотип Delfics® green и сфотографироваться на его фоне. Способ изображения логотипа зависит только от фантазии украинских школьников и студентов. Чем креативнее будет версия логотипа, тем выше шансы на победу. Неординарность снимка, общий замысел фотографии, творческий подход в изображении логотипа Delfics® green — вот главные критерии оценки жюри.

Конкурс стартует 1 ноября, а продлится до 31 января 2007 года.

Необходимо разборчиво заполнить форму участника.*

Письма с пометкой «Компьютерный класс Delfics® Green» присылайте по адресу: торговая марка «Delfics® green» бульвар Дружбы народов, 7, Киев, 01042

Все присланные фотографии размешаются на сайте www.delfics.com

Оценивают фото компетентное жюри, в которое входят организаторы конкурса. Кроме этого, зарегистрированные участники сайта смогут принять участие в интернет-голосовании. Рейтинг фото по голосованию сыграет важную роль при выборе победителя. Итоги Акции будут подведены 5 февраля 2007 года.

Всю информацию о результатах можно узнать на сайте www.delfics.com не позднее 5 февраля 2007 года, а также в журналах «Компьютерное Обозрение» — №7, «Домашний ПК» — №3, 2007, «Gameplay» — №3, 2007.

Спонсоры конкурса:





ЗАЯВКА УЧАСТНИКА

Учебное заведение______________________________Класс (группа)______________

Полный адрес учебного заведения____

____

Телефон ______________________Контактное лицо (ФИО, полный адрес, e-mail, телефон, моб.телефон)____

____

____

*Более подробные условия ищите на www.delfics.com/class

Компьютеры и комплектующие: Лучшие покупки

«Бюджетный ДПК»: минимальная цена

Даже бюджетный компьютер в представленной конфигурации вполне способен справиться со многими задачами, включая современные игры.

Intel Celeron D 352 (3,2 GHz, 512 KB L2-кэш)	$85
AMD Athlon 64 3200+ (2 GHz, Socket AM2)	$90
Чипсет Intel 945P, поддержка Core 2 Duo	$90
Чипсет NVIDIA nForce4 Ultra (Socket AM2)	$80
2×256 MB DDR/DDR2 SDRAM	$65
На чипе Radeon X1300 XT 256 MB GDDR3	$110
Жесткий диск 200 GB, кэш-буфер 8 MB	$85
LCD-монитор 17", TN	$195
DVD+/-RW Dual Layer, мультиформатный	$35
Интегрированное аудио 5.1	–
Корпус Middle Tower ATX 350 Вт	$50
Клавиатура PS/2	$9
Мышь оптическая PS/2	$8
Флоппи-дисковод, кулер и пр.	$25
Акустика 2.0 или наушники	$20

Суммы для ПК на платформах

Intel – $777 AMD – $772

«Оптимальный ДПК»: наилучшее соотношение цена/качество

Конфигурация ПК среднего класса сочетает разумную цену с достаточно высокой производительностью в играх.

Intel Pentium D 915 (2,8 GHz, 2×2 MB L2-кэш)	$135
AMD Athlon 64 X2 3800+ (2 GHz, 2×512 KB L2-кэш)	$170
Чипсет Intel P965	$115
Чипсет NVIDIA nForce 570 Ultra	$100
2×512 MB DDR/DDR2 SDRAM	$130
GeForce 7900 GS или Radeon X1950 Pro	$220
Жесткий диск 400 GB, кэш-буфер 16 MB	$145
LCD-монитор 19", MVA	$350
DVD+/-RW Dual Layer, мультиформатный	$42
Интегрированное аудио 5.1	–
Middle Tower ATX 400 Вт	$85
Клавиатура PS/2	$15
Мышь лазерная	$22
Флоппи-дисковод, кулер и пр.	$25
Акустика 5.1	$90

Суммы для ПК на платформах

Intel – $1374 AMD – $1394

В этой рубрике мы традиционно представляем наиболее рациональные конфигурации ПК различных ценовых категорий

За год компьютерный рынок переживает смену целых поколений продуктов и технологий, но цена готовых систем от этого не меняется. Например, бюджетный домашний ПК как стоил в среднем $750 (с монитором), в такую сумму и обходится нам сейчас. Правда, сегодня за эту сумму можно приобрести не только десктоп, но и в качестве альтернативы – ноутбук для тех, кто не интересуется играми и ради мобильности готов довольствоваться небольшим и не очень качественным дисплеем. Как всегда, за удовольствия приходится платить, поэтому домашние системы и не падают в цене – игры ставят перед ПК все более сложные задачи.

Да и сам рынок не дает скучать: колебания цен превращают покупку и модернизацию компьютера в увлекательную игру жанра «экономическая стратегия». Так самые интригующие события этого месяца связаны с решительными шагами, предпринимаемыми компанией AMD по смене своих продуктовых линеек путем выпуска новых и распродажи старых чипов. Как только увеличился спрос на платформу AM2, повысились и цены на младшие модели процессоров для нее, так что теперь Athlon 64 под Socket AM2 стоят на $15–20 дороже, чем аналоги под Socket 939. Тем не менее AM2 – более перспективная платформа, ведь для нее уже выпущены 0,065-микронные Athlon 64 X2, которые позволят эффективно модернизировать систему в будущем. Однако владельцам материнских плат под Socket 939 расстраиваться не следует: сейчас наблюдается обвал цен на модели среднего и высокого уровня под Socket 939, такие как, например, 3500+. Но основной интерес вызывает модель Athlon 64 3700+ с 1 MB L2-кэша, цена на которую упала ниже $100. Такой процессор при удачном разгоне позволит выжать максимум из платформы Socket 939 и отложить тотальную модернизацию еще на год. Так что, как говорится, берите, пока дают, ведь распродажа продлится максимум месяц (если только Athlon 64 3700+ еще не раскупят к моменту выхода журнала).

Если для «Бюджетного ДПК» выбор видеокарт довольно скуден (Radeon X1300 XT 256 MB GDDR3 или чуть более дешевая и медленная GeForce 7300 GT 256 MB DDR2), то в других категориях ситуация гораздо интереснее. Борьба между ATI и NVIDIA в средневысоком ценовом сегменте обострилась, и этому можно только радоваться, ведь победителями в таких схватках остаются потребители. Какой графический акселератор выбрать при наличии $150–320, мы расскажем в специальном материале, но, забегая вперед, отметим: в среднем классе выбор GeForce 7900 GS или Radeon X1950 Pro – вопрос личных симпатий. А вот насчет оптимальной платформы здесь сомнений нет – Intel P965. Связано это с тем, что Pentium D 915 еще подешевел, и теперь за $135 мы получаем два «шестисотых» Pentium 4 (2 MB L2-кэш) в одной упаковке, которые при разгоне до 4 GHz и выше могут показать довольно приличное быстродействие, особенно в приложениях и играх, оптимизированных под многопоточность. Разумеется, без мощного блока питания и эффективной системы охлаждения здесь не обойтись, но такие компоненты пригодятся на будущее при модернизации системы до Core 2 Quad (БП в связи с этим должен быть с коннектором +12V 2×4, а материнская плата с заявленной quad-core-совместимостью). В то же время Athlon 64 X2 3800+ с 2×512 L2-кэшем не то что подешевели, а даже выросли в цене. Младшая двухъядерная модель X2 3600+ стоит от $140, но она имеет 2×256 KB L2-кэша, и мы не стали за такие деньги приобретать урезанный процессор а-ля Sempron X2. Одним словом, предложение Intel выглядит гораздо привлекательней, особенно для любителей разгона.

Ценовой предел для готовой системы, дальше которого заходить не имеет смысла, в 2007 г. остается прежним: $2200. За эти деньги

«Прогрессивный ДПК»: качество превыше всего

Система высокого уровня предназначена для желающих «прокатиться с ветерком» и готовых потратить на это достаточно средств.

Intel Core 2 E6300 (2 MB L2-кэш, 1,86 GHz)	$200
Чипсет Intel P965	$140
2×1 GB DDR2-667 SDRAM	$250
На чипе Radeon X1950 XT, 256 MB	$310
Жесткий диск 500 GB, кэш-буфер 16 MB	$180
LCD-монитор 21", S-PVA, DVI	$600
DVD+/-RW Dual Layer, мультиформатный	$42
Аудиоплата 7.1 Sound Blaster X-Fi Xtreme Audio	$75
Корпус Middle Tower ATX 480 Вт	$120
Клавиатура мультимедийная, USB	$30
Мышь лазерная	$70
Флоппи-дисковод, кулер и пр.	$45
Акустика 7.1 или 5.1	$130

Сумма для ПК

Intel – $2185

«Прогрессивный ДПК» выигрывает не столько в функциональности (по сравнению с «Оптимальным ДПК»), сколько в качестве. Широкоформатный 21-дюймовый монитор уже можно назвать киноэкраном (хоть и компьютерным, но все же). Для вывода 1680×1050 точек с приемлемой частотой смены кадров потребуется мощная видеокарта уровня Radeon X1950 XT или выше. Пока GeForce 8800 GTS оценивается в более чем $500, его приобретать нецелесообразно: через полгода цены на такие акселераторы наверняка снизятся до уровня $350, а к тому времени как раз появятся пара-тройка игр с поддержкой DirectX 10. Так что сейчас можно остановиться на Radeon X1950 XT и GeForce 7950 GT, которым вполне по силам все существующие игры. И если первый акселератор быстрее, то второй – тише, и к тому же оснащен 512 MB видеопамяти, что наверняка пригодится в новых играх. А вот на чем не стоит экономить, приобретая «Прогрессивный ДПК», так это на процессоре. Стоимость младшего Intel Core 2 Duo по-прежнему составляет около $200. Это, конечно, немало для чипа с тактовой частотой 1,86 GHz, но утешает тот факт, что из модели E6300 вполне можно выжать до 3 GHz и даже более, после чего по производительности она сравняется или даже превзойдет все остальные модели стоимостью до $600.

И напоследок новость приятная не только для «самых прогрессивных» (по покупательной способности) пользователей. Пока мы тестировали винчестеры емкостью до 400 GB, в продажу поступил жесткий диск от Samsung емкостью 500 GB и кэш-буфером 16 MB. Он оказался быстрее участников тестирования, а по соотношению цены и емкости – как минимум не дороже. К тому же компания Samsung продлила на 2007 год акцию с «ЕПОС» по бесплатному восстановлению данных, а это несравненно лучше защищает интересы пользователей, чем обычная трехлетняя гарантия. Подробнее о винчестере мы рассказываем в обзоре, скажем лишь, что он отлично смотрится не только в «Прогрессивном», но и «Оптимальном ДПК», являясь лучшей покупкой этого месяца.

Лучшие покупки

Таблицы рубрики «Компьютеры и комплектующие: лучшие покупки» дают представление о том, как должен быть оснащен компьютер соответствующей ценовой категории. Кроме того, они помогают определиться с выбором комплектующих при разработке собственной конфигурации либо модернизации ПК.

Цены, указанные в таблицах, следует понимать как ориентировочные. Чтобы их уточнить, обращайтесь к онлайновой базе Hot Line: *www.hotline.ua*

МАТЕРИНСКИЕ ПЛАТЫ ДЛЯ INTEL CORE 2 DUO

Модель	Цена, $	Рейтинг	Тестирование в «ДПК»
ASRock ConRoeXFire-eSATA2	87	★★★★★	№ 10, октябрь 2006
ASUS P5LD2 SE	100	★★★★★	№ 10, октябрь 2006
Foxconn P9657AA-8KS2H	110	★★★★★	№ 10, октябрь 2006
Biostar TForce P965 Deluxe	130	★★★★★	№ 10, октябрь 2006
Gigabyte GA-965P-DS3	145	★★★★★	№ 10, октябрь 2006
ASUS P5W DH Deluxe	235	★★★★★	№ 10, октябрь 2006

ЗВУКОВЫЕ ПЛАТЫ

Модель	Цена, $	Рейтинг	Тестирование в «ДПК»
Sound Blaster Audigy SE	30	–	–
Sound Blaster Audigy 2 Value	48	★★★★★	№ 9, сентябрь 2005
Sound Blaster Audigy 4 OEM	56	–	–
Sound Blaster X-Fi Xtreme Audio	75	–	–
Sound Blaster X-Fi Xtreme Music	125	★★★★★	№ 12, декабрь 2005
Sound Blaster X-Fi Platinum	185	★★★★★	№ 12, декабрь 2005

СТРУЙНЫЕ ПРИНТЕРЫ И МФУ

Модель	Цена, $	Рейтинг	Тестирование в «ДПК»
Lexmark Z645	49	★★★☆☆	№ 9, сентябрь 2006
HP DeskJet D2360	74	★★★★☆	№ 9, сентябрь 2006
Epson Stylus C48	90	★★★☆☆	№ 9, сентябрь 2006
Canon Pixma iP1600	55	★★★★★	№ 9, сентябрь 2006
Epson Stylus C67 Photo	89	★★★★☆	№ 9, сентябрь 2006
Lexmark X3470	100	★★★★★	№ 10, октябрь 2006
Canon Pixma iP4200	112	★★★★★	№ 9, сентябрь 2006
HP Photosmart 4183	175	★★★★★	№ 10, октябрь 2006

ЛАЗЕРНЫЕ ПРИНТЕРЫ

Модель	Цена, $	Рейтинг	Тестирование в «ДПК»
Xerox Phaser 3122	110	★★★★☆	№ 11, ноябрь 2006
Konica Minolta PagePro 1350W	132	★★★★★	№ 11, ноябрь 2006
Brother HL-2040	140	★★★★★	№ 11, ноябрь 2006
Epson EPL-6200L	140	★★★★☆	№ 11, ноябрь 2006
HP LaserJet 1020	150	★★★★☆	№ 11, ноябрь 2006
Lexmark E-120n	152	★★★★★	№ 11, ноябрь 2006
OKI B4100	180	★★★★★	№ 11, ноябрь 2006
Samsung ML-2570	210	★★★★★	№ 11, ноябрь 2006

ШИРОКОФОРМАТНЫЕ LCD-МОНИТОРЫ

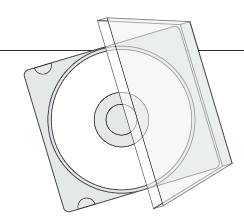
Модель	Цена, $	Рейтинг	Тестирование в «ДПК»
19" LG Flatron L194WT	285	★★★★☆	№ 12, декабрь 2006
19" Samsung SyncMaster 940BW	285	★★★★★	№ 12, декабрь 2006
20" BenQ FP202W	415	★★★★☆	№ 12, декабрь 2006
22" ViewSonic VX2235WM	480	★★★★★	№ 12, декабрь 2006
20" NEC MultiSync LCD2070WNX	565	★★★★★	№ 12, декабрь 2006
21" Samsung SyncMaster 215TW	600	★★★★★	№ 12, декабрь 2006
20" NEC MultiSync 20WGX2	725	★★★★★	№ 12, декабрь 2006
24" Dell UltraSharp 2407WFP	1080	★★★★★	№ 12, декабрь 2006

ЖЕСТКИЕ ДИСКИ

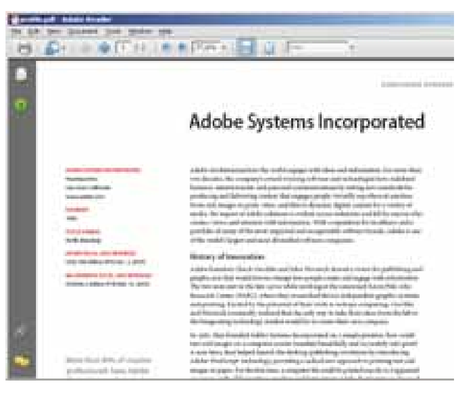
Модель	Цена, $	Рейтинг	Тестирование в «ДПК»
200 GB Samsung SP2004C 8 MB	83	★★★★★	№ 5, май 2005
300 GB Samsung HD300LJ 8 MB	$105	★★★★☆	№ 1, январь 2007
320 GB Hitachi HDT725032VLA360 16 MB	$111	★★★★★	№ 1, январь 2007
320 GB Seagate ST3320620AS 16 MB	$113	★★★★★	№ 1, январь 2007
320 GB Western Digital WD3200KS 16 MB	$125	★★★★★	№ 1, январь 2007
400 GB Samsung HD401LJ 16 MB	$148	★★★★★	№ 1, январь 2007
400 GB Hitachi HDT725040VLA360 16 MB	$162	★★★★★	№ 1, январь 2007
400 GB Western Digital WD4000KS 16 MB	$170	★★★★★	№ 1, январь 2007
400 GB Seagate NL35.1 16 MB	$185	★★★★★	№ 1, январь 2007
500 GB Samsung HD501LJ 16 MB	$180	★★★★★	№ 1, январь 2007

СофтWare

Новинки месяца



Алексей Фингерут



Adobe Reader 8.0

Freeware
Разработчик Adobe Systems
Web-сайт www.adobe.com/products/reader
Размер 20,8 MB
Адрес загрузки www.adobe.com/products/acrobat/readstep2.html

«Самый официальный» пакет для просмотра PDF-документов выпущен в очередной, восьмой версии. Обновление получилось весьма приятным: новый улучшенный интерфейс симпатичен и более компактен, повысилась скорость запуска программы, до сих пор вызывавшая столько нареканий. Сверх этого появилась поддержка аппаратного ускорения при прорисовке графических объектов (силами видеокарты), добавлены новые инструменты, функции онлайнового совместного редактирования, улучшенные механизмы печати и др.

ATITool 0.26

СМОТРИ на диске

Freeware
Разработчик W1zzard
Web-сайт www.techpowerup.com/atitool
Размер 1,3 MB
Адрес загрузки www.techpowerup.com/downloads/436

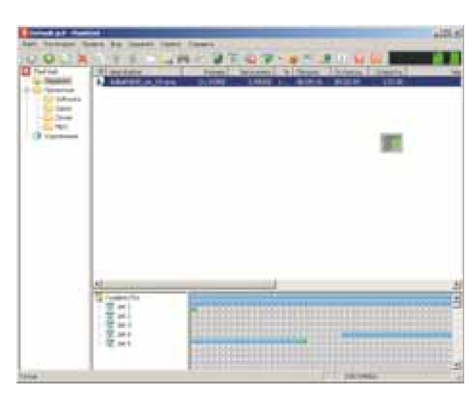
Больше года понадобилось на создание следующей финальной версии утилиты для тестирования, разгона, мониторинга и тонкой настройки видеокарт ATI/NVIDIA. Самой интересной функцией программы, напомним, является автоматический разгон видеокарты с контролем за появлением артефактов рендеринга (путем сравнения эталонной и отображаемой картинок). В ATITool 0.26 реализована поддержка новейших видеокарт, улучшена работа с профилями, расширены функции тонкой настройки, есть некоторые другие изменения.

DU Meter 3.50 Build 28820

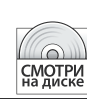
СМОТРИ на диске

Shareware, $20
Разработчик Hagel Technologies
Web-сайт www.dumeter.com
Размер 1 MB
Адрес загрузки www.dumeter.com/download.php

Неожиданно обновилась утилита, дальнейшее развитие которой уже казалось нам приостановленным. С прямой задачей по отображению текущей скорости сетевого соединения и ведению статистики DU Meter, в принципе, справляется, но с современными разработками сравниться может разве что по цене. Тем забавнее видеть появление поддержки Windows Vista наряду с более мелкими изменениями/исправлениями.



FlashGet 1.80



Freeware
Разработчик Amazesoft
Web-сайт www.flashget.com
Размер 3,5 MB
Адрес загрузки www.flashget.com/en/download.htm

Версия 1.80 любимого многими менеджера загрузок по количеству реализованных функций и степени их важности легко обойдет всю серию 1.7x. Нам предложены: поддержка работы через файлообменную сеть BitTorrent (закачка и распространение файлов), совместимость с Windows Vista, обновленный интерфейс, ускоренная загрузка по протоколу HTTP,

а также «последнего процента» почти закачанных файлов, и ряд других исправлений.



NOD32 2.7

СМОТРИ на диске

Shareware, 202 грн

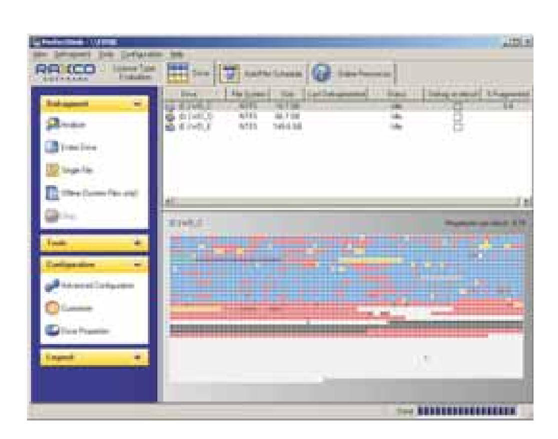
Разработчик ESET

Web-сайт www.nod32.com.ua

Размер 11,2 MB

Адрес загрузки www.eset.com/download

Этот словацкий антивирус приобретает все большую популярность среди пользователей, вытесняя традиционно распространенные у нас российские продукты. Такого результата нельзя достигнуть без ряда положительных качеств: хорошего уровня защиты, разумного отношения к системным ресурсам и высокой эффективности в целом. Новый выпуск получил улучшенную технологию защиты от rootkits, опциональную защиту от потенциально опасных программ и рекламных модулей и, конечно, поддержку Windows Vista.



Raxco PerfectDisk 8.0.45

СМОТРИ на диске

Shareware, $40

Разработчик Raxco

Web-сайт www.raxco.com/products/perfectdisk2k

Размер 17,7 MB

Адрес загрузки www.raxco.com/products/downloadit/perfectdisk_download.cfm

Один из лучших дефрагментаторов, известный адекватными скоростными характеристиками, высоким качеством работы и хорошим набором функций. В новой версии были исправлены ошибки, внесены мелкие доработки. Поддержка Windows Vista ожидается в ближайшее время.

ReGet Deluxe 4.3.274 beta

СМОТРИ на диске

Shareware, 68 грн

Разработчик ReGet Software

Web-сайт deluxe.reget.com/ru

Размер 2,0 MB

Адрес загрузки deluxe.reget.com/ru/download.htm

Многие до сих пор считают российский ReGet Deluxe одним из лучших менеджеров закачек, среди плюсов указывая его высокую функциональность и отличный планировщик задач. Тем не менее развитие программы застопорилось уже достаточно давно, и даже поклонники признают его «полумертвым». К счастью, совершенствование продолжено, и текущая бета-версия получила следующие новшества: поддержку Windows Vista, новый инсталлятор формата MSI, новую систему отчета об ошибках без использования e-mail, новые опции при инсталляции и первой настройке.



Skype 3.0.0.190

СМОТРИ на диске

Freeware

Разработчик Skype Technologies

Web-сайт www.skype.com

Размер 19,1 MB

Адрес загрузки www.skype.com/products/skype/windows

Вот и дождались мы третьей версии наиболее популярной программы для IP-телефонии. Видеопереговоры статуса «бета», увы, не лишились, но прочих интересных вещей хватает: новая система дополнительных модулей (Extras), коллективные чат-группы, обновленные файлы локализаций и интерфейс, улучшенное качество видео на скоростях до 128K, улучшенная система текстовых сообщений и др.

Vopt 8.08

СМОТРИ на диске

Shareware, $40

Разработчик Golden Bow Systems

Web-сайт www.vopt.com

Размер 3,1 MB

Адрес загрузки www.vopt.com/nutry.htm

Некогда данный дефрагментатор был известен в первую очередь достаточно высокой скоростью работы, и в текущей версии Golden Bow Systems обещает новое развитие этого качества.

AMD Power Monitor 1.0.2

Алексей Фингерут

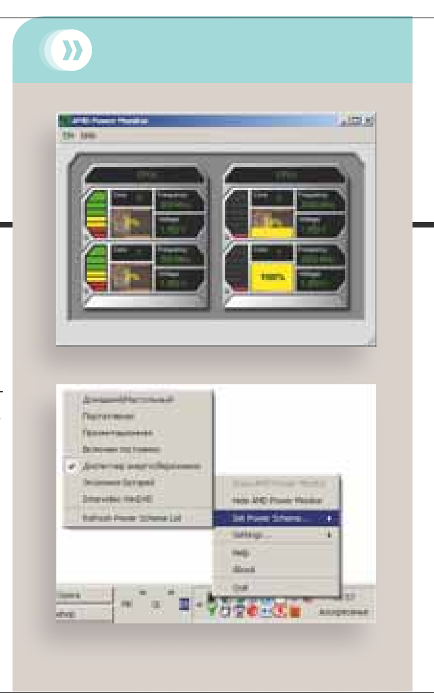


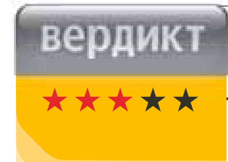
Freeware
Разработчик AMD
Web-сайт www.amd.com/us-en/Processors/TechnicalResources/0,,30_182_871,00.html
Размер 8,2 MB
Адрес загрузки www.amd.com/us-en/Processors/TechnicalResources/0,,30_182_871_13118,00.html

Фирменная утилита AMD Power Monitor предназначена для отображения текущей частоты и напряжения настольных и мобильных процессоров AMD, позволяет наглядно контролировать работу энергосберегающих технологий. Дополнительно имеется возможность быстрого переключения между схемами управления питанием Windows.

Интерфейс программы аскетичен, меню в главном окне выполняет чисто декоративную функцию, и реально управление происходит из контекстного меню в панели задач. С оверклокерами AMD Power Monitor «не дружит», отображая вместо реальных показателей вольтажа процессора номинальные. Дополняет картину чрезмерное округление текущей частоты – до сотен мегагерц. То есть вместо, например, 1255 MHz утилита укажет 1300 MHz.

Забавно, что с аналогичной задачей в состоянии справиться намного более функциональная CPU-Z, причем ее данные будут значительно точнее, а исходный дистрибутив меньше ровно в двадцать раз (400 KB против 8,2 MB). По сути, единственное достоинство разработки AMD – отображение текущей частоты и напряжения каждого ядра процессора одновременно.





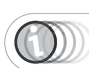
вердикт ★★★★★

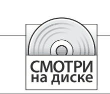
ЗА
Раздельное отображение данных по каждому процессорному ядру; поддержка Windows Vista

ПРОТИВ
Неточность данных и некорректная работа с разогнанными процессорами; скудный интерфейс и неудачное оформление; большой размер дистрибутива

ASTRA32 1.5.0

Алексей Фингерут





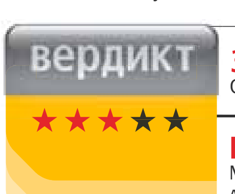
Shareware
Разработчик Sysinfo Lab
Web-сайт www.astra32.com/ru
Размер 1,3 MB
Адрес загрузки www.astra32.com/ru/download.htm

Российская ASTRA32 относится к разряду информационно-диагностических утилит, предназначенных для получения максимально точной и полной информации об аппаратной начинке вашего ПК. Однако сравнение с лидирующими коммерческими и бесплатными продуктами (Lavalys EVEREST и SiSoft Sandra Lite) показывает, что программе недостает ряда полезных модулей.

ASTRA32 не выдает информацию о показаниях мониторинга, состоянии батарей ноутбука, подробности об установленном ПО и его настройках, не может провести бенчмарки, отсутствует и кое-что другое. Детализация данных по сравнению с конкурентами также сильно «хромает». Более того, на всех протестированных компьютерах (как современной, так и «устаревшей» конфигурации и на ноутбуке) программа допустила ошибки в определении некоторых устройств, причем на современном ПК запуск приводил к зависанию системы. Смешно, но российский продукт еще и не имеет русской локализации – в отличие от венгерских и британских «коллег».

Непонятно, на что рассчитывают разработчики, продавая программу на Западе по цене в полтора раза выше EVEREST! Скидка 50% для русскоязычных пользователей утешает мало.





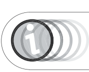
вердикт ★★★★★

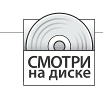
ЗА
Скидка для русскоязычных пользователей

ПРОТИВ
Малое количество модулей; плохая детализация данных; ошибки в определении устройств; отсутствие русификации

Dr.WEB CureIt! 4.33

Алексей Фингерут





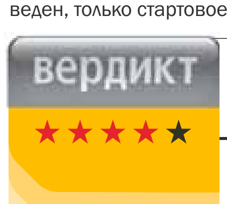
Freeware

Разработчик «Доктор Веб»
Web-сайт www.drweb.com.ua/products.php?title=Dr.Web%20CureIt!
Размер 5,1 MB
Адрес загрузки www.freedrweb.com

В рамках популяризации своих антивирусных продуктов компания «Доктор Веб» предлагает бесплатную утилиту Dr.WEB CureIt!. Внутри это «настоящий» Dr.WEB, из которого убрали резидентный монитор и модуль обновления, оставив лишь антивирусный сканер. Последний, к счастью, предоставляет почти те же возможности, что и полноценный Dr.WEB – обнаружение всего перечня вирусов и вредоносных программ, проверка памяти, эвристический анализ, лечение, карантин. Отключена только функция проверки архивов и почтовых баз.

К сожалению, невозможность обновления антивирусных баз делает применение утилиты весьма специфическим. Для уверенности в результатах очередной проверки надо вновь скачивать пятимегабайтовый исполняемый модуль с новейшими сигнатурами. В отсутствие же резидентного монитора многие пользователи предпочитают применять Dr.WEB CureIt! как вспомогательное средство проверки совместно с полнофункциональным бесплатным антивирусом.

Программа локализована более чем на два десятка мировых языков. Заявлена и поддержка украинского, но интерфейс самого сканера на него, к сожалению, не переведен, только стартовое меню.

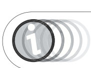


ЗА
«Настоящий Dr.WEB внутри»; частые обновления; не требует установки; бесплатное распространение

ПРОТИВ
Ограниченность использования из-за отсутствия антивирусного монитора и невозможности обновления баз

MediaCoder 0.5.1 r5

Сергей Светличный





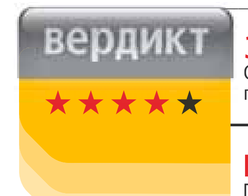
Freeware

Разработчик Stanley Huang
Web-сайт mediacoder.sourceforge.net
Размер 19,4 MB
Адрес загрузки mediacoder.sourceforge.net/download.htm

Программ для перекодирования медиафайлов существует огромное количество, однако почти все более или менее функциональные утилиты предлагаются в виде shareware-версий – тем приятнее видеть действительно мощную программу-кодировщик, распространяемую по лицензии open-source.

Итак, MediaCoder предназначена для перекодирования аудио- и видеофайлов, причем утилита поддерживает практически все сколько-нибудь известные форматы. Пожалуй, их стоит перечислить «поименно», поскольку это является основной характеристикой такого рода программ: форматы сжатия аудио с потерей качества (MP3, Ogg Vorbis, AAC, AAC+, AAC+V2, MusePack, WMA, RealAudio), без потерь (FLAC, WavPack, Monkey's Audio, OptimFrog, AAC Lossless, WMA Lossless, WAV), форматы сжатия видео (H.264, Xvid, DivX, MPEG 1/2/4, H.263, Flash Video, 3ivx, RealVideo, Windows Media), а также различные контейнеры видеофайлов (AVI, MPEG/VOB, Matroska, MP4, RealMedia, ASF/WMV, Quicktime, OGM).

Пожалуй, единственным недостатком MediaCoder можно назвать недружественность по отношению к неопытному пользователю – это выражается как в абсолютно неинтуитивном и перегруженном интерфейсе, так и в отсутствии «защиты от дурака», предотвращающей установку заведомо некорректных параметров кодирования.

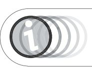


ЗА
Отличная функциональность; бесплатное распространение

ПРОТИВ
Перегруженный неинтуитивный интерфейс

Driver Magician 3.1

Ростислав Панчук

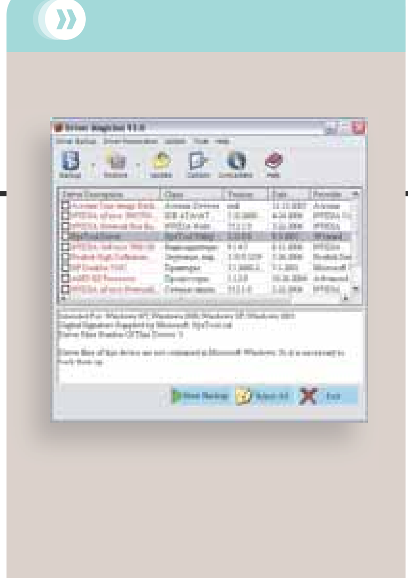


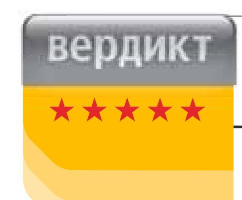


Shareware (30 дней trial, регистрация – $30)

Разработчик GoldSolution Software
Web-сайт www.drivermagician.com
Размер 3,27 MB
Адрес загрузки www.drivermagician.com/download.htm

Самая неприятная проблема, с которой сталкиваются продвинутые пользователи, когда их знакомые просят помочь переустановить им ОС, – это полное отсутствие какой-либо документации и дисков с драйверами к комплектующим и периферийным устройствам. Конечно, новые драйверы можно скачать из Сети, но далеко не всегда имеется скоростной доступ к Интернету, да и не факт, что вам удастся быстро найти ПО к устройству от экзотического производителя, неизвестно какими путями попавшему в Украину. Поэтому проще всего было бы создать резервную копию драйверов, уже установленных на старой ОС, и только потом разворачивать backup на новой системе. Driver Magician идеально справляется с подобным заданием. Утилита автоматически осуществляет поиск всех инсталлированных драйверов, а нам остается лишь отметить мышкой те, которые требуется сохранить. Все! Ну а когда экзотические МФУ или сканер наконец-то опознались вашим ПК, можно поискать и более новые версии управляющего ПО.





ЗА
Простота в работе; универсальность

ПРОТИВ
Платность

Anti-Crash 3.61

Ростислав Панчук



Shareware (20 запусков, регистрация – $29)

Разработчик Dachshund Software
Web-сайт www.dachshundsoftware.com
Размер 1,71 MB
Адрес загрузки www.dachshundsoftware.com/download.html

Получить системное сообщение типа «Приложение выполнило недопустимую операцию и будет закрыто», весьма неприятно, не правда ли? Особенно если при этом пропал хороший кусок работы, над которым вы самоотверженно трудились последний час. Anti-Crash предотвращает подобные ЧП, предупреждая само возникновение критических системных ошибок. Очередная реклама, спросите вы? Как ни странно, нет.

Функционально программа состоит из трех модулей. Собственно *AntiCrash* следит за возникновением зависаний и ошибок на уровне ядра системы, оперативно устраняя их, *AutoRepair* автоматически ликвидирует неполадки в реестре, удалит старые версии драйверов и исправит ошибки файловой системы, а опция *Recover* позволит восстановить временные файлы и документы, потерянные при сбое ОС, если таковой все же произошел. Оригинальный инструмент стабилизации программ дает возможность запускать их в protected memory mode, тем самым избавляя систему от утечек памяти, а опция *Unfreeze* восстановит работоспособность зависших приложений. Замечательный многофункциональный пакет на все случаи жизни!

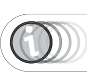


ЗА
Универсальный пакет «все в одном» для предотвращения и устранения ошибок в работе ПО

ПРОТИВ
Платность

URL Base 6.1

Ростислав Панчук





Shareware (30 дней trial, регистрация – €30)

Разработчик Terria Development

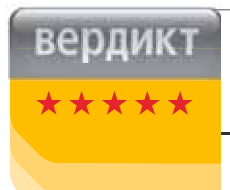
Web-сайт www.terriadev.com/products/urlbase

Размер 2,28 MB

Адрес загрузки www.terriadev.com/products/urlbase/downloads

В последнее время пользователи все чаще отдают предпочтение альтернативным браузерам, но при этом не забывают и о продукте Microsoft. Правда, при параллельной работе с несколькими браузерами возникает ряд проблем, в частности трудности с синхронизацией *Избранного*. И если в направлении IE⇒Firefox и IE⇒Opera никаких сложностей с импортом закладок не возникает, то на обратном пути пользователя ждут малоприятные «подводные камни».

На помощь приходят специализированные менеджеры закладок вроде URL Base. Программа без особых затруднений позволит импортировать закладки из любого известного ей браузера – от Netscape Navigator до Opera, проверить их на пример дубликатов, упорядочить согласно вашим представлениям и экспортировать обратно. Интересно, что, кроме привычных уже ярлыков Web-страниц, последняя версия URL Base научилась обрабатывать и RSS-потоки, что выглядит очень своевременно.

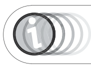


ЗА
Быстрое и качественное решение для синхронизации и менеджмента закладок при параллельной работе с несколькими браузерами

ПРОТИВ
Shareware-статус

Reg Organizer 4.0

Ростислав Панчук





Shareware (30 дней trial, регистрация – 400 руб)

Разработчик Константин Поляков

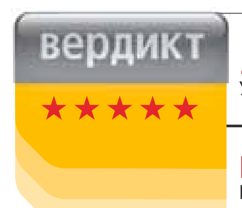
Web-сайт www.chemtable.com/organizer2.htm

Размер 1,57 MB

Адрес загрузки www.chemtable.com/organizer2.htm

Мощная функциональная программа для комплексного ухода за ПК, предлагающая максимум возможностей для энтузиастов. И пусть вас не смущает ее название – помимо реестра, Reg Organizer с таким же успехом чистит жесткий диск от «мусора» и временных файлов, а также позволяет качественно деинсталлировать неиспользуемое ПО.

Теплых слов заслуживает и собственно инструментарий по менеджменту реестра: модуль поиска и удаления битых ключей избавит системные файлы Windows от лишних записей, а функция сжатия и дефрагментации реестра позволит достичь максимальной производительности системы. Продвинутых пользователей наверняка заинтересуют встроенный редактор реестра, с помощью которого можно самостоятельно вносить нужные правки, а также масса «полуавтоматических» средств для редактирования контекстного меню Windows, ассоциаций файлов, расположения системных папок и т. д. Ну а благодаря интуитивно понятному интерфейсу и встроенной поддержке русского языка Reg Organizer является самой популярной утилитой по чистке реестра на просторах СНГ.



ЗА
Универсальный инструмент для ухода за ПК

ПРОТИВ
Нет



Интерфейс Aero

Популярность программ от сторонних разработчиков для изменения визуальных стилей в Windows XP настолько велика по той причине, что многих не устраивает спартанское оформление этой ОС. Теперь у владельцев Vista будет действительно современный интерфейс, поддерживающий прозрачность и 3D-эффекты. Кроме того, появится и дополнительная панель *SideBar*, служащая основой для разного рода гаджетов. Некоторые из них предустановлены в Windows Vista, а остальные загружаются с официального сайта. Их количество постоянно растет.

Если раньше ваша видеокарта основную часть времени «простаивала», то теперь можно заставить ее работать для отрисовки Aero. Конечно, добиться минимальной загрузки видеоадаптера легко, отключив требовательные к ресурсам функции. Но кому понравится полученный результат, больше смахивающий даже не на XP, а на Windows 95?

Internet Explorer 7

С каждой новой версией Internet Explorer становился функционально богаче и приобретал дополнительные возможности. Благодаря тому что браузер встраивается в операционные системы от Microsoft, его популярность чрезвычайно высока, и обычные пользователи продолжают работать с ним, не устанавливая программы-конкуренты. Тем не менее в последнее время IE начали догонять бесплатные Opera и Mozilla Firefox, которые могут расширяться за счет внешних модулей. Седьмая версия Internet Explorer наконец-то научилась работать со вкладками, да и многое другое также позаимствовала у своих «преследователей». Сможет ли продукт Microsoft удержать пальму первенства в результате таких нововведений, – покажет время.



Появление новой операционной системы от Microsoft – для IT-мира всегда событие. Несмотря на наличие на рынке других ОС (Mac OS X, многообразия Unix и Linux), превалирование именно Windows даже не обсуждается. Как бы ни ругали за недостаточные функциональность, надежность и безопасность Windows XP, сейчас данный продукт является стандартом де-факто и для домашних, и для офисных систем.

Именно поэтому в последнее время внимание всего компьютерного мира было приковано к событиям, связанным с разработкой и выходом новой версии Windows под названием Vista. Перед объявлением о выходе RTM-варианта Microsoft выпустила в открытое тестирование два релиз-кандидата, которые можно было загрузить через официальный сайт компании, а число копий RC2, распространенных таким способом, превысило 200 тыс. экземпляров. Подобная популярность объясняется прос-

взгляд в будущее



Сеть

По заявлению создателей Vista, работа с локальной сетью стала еще быстрее. Проверить эти сведения не так просто – пришлось бы устанавливать данную операционную систему на множество компьютеров. К сожалению, прочувствовать все достоинства можно только при «общении» с такими же ПК под управлением Windows Vista. Тем не менее отметим появление топологической карты, позволяющей максимально точно отобразить структуру сети и нескольких приложений наподобие Windows Mail и Windows Meeting Space. Первая заменит нетребовательным пользователям почтовый клиент, а вторая даст возможность проводить онлайн-общение с другими участниками локальной сети с общими управлением ПО и обменом файлами.

Кроме того, появилась функция Media Sharing, с помощью которой владелец Windows Vista проигрывает мультимедийные файлы не только из своей библиотеки, но и через открытые ресурсы других клиентов сети.

Безопасность

Вопрос защиты ПК от несанкционированного доступа и заражения вредоносными программами всегда был актуален для владельцев Windows. В этот раз разработчики приложили серьезные усилия, и результат, как говорится, налицо. Windows Firewall хоть и не обладает мощной функциональностью, но способен защитить (как и Windows Defender, обнаруживающий spyware на компьютере). Нельзя не отметить и появление User Account Control – надоедливой, но эффективной системы контроля за действиями каждого пользователя. Владелец учетной записи в Windows Vista сможет распоряжаться лишь своими файлами, не опасаясь повредить чужие документы и системные данные.

Чтобы предотвратить доступ детей к «вредным» интернет-ресурсам, в новой ОС имеется Parental Control, который, к тому же, позволяет ограничивать общее время, проводимое за машиной отдельно для каждой учетной записи.

то – пользователю предоставлялась практически готовая версия Vista без ограничений в функциональности, действующая 30 дней с ключом, полученным после регистрации на *microsoft.com*. Каждый из нас должен понимать, что это именно та операционная система, в которой придется работать ближайшие несколько лет. Предварительных обзоров и «скоростных» тестов Vista в Сети можно найти предостаточно: кто-то из рецензентов возносит хвалу детищу Microsoft, другие высказывают свое недовольство. Мы решили самостоятельно установить эту систему и посмотреть, какая работа была проделана и что же нас ждет после выхода финальной версии. Конфигурация тестового ПК достаточно мощная, чтобы соответствовать уровню новой ОС: процессор Intel Core 2 Duo E6300 с частотой 1,86 GHz (разогнанный до 2,8 GHz), видеокарта NVIDIA GeForce 7900GS, 2 GB оперативной памяти DDR2 667 MHz.

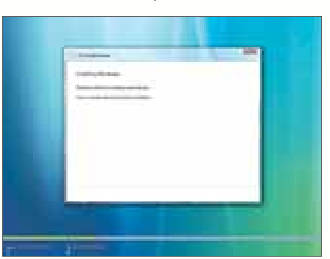
Инсталляция



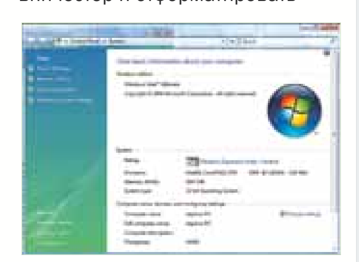
Первое, к чему нужно приготовиться потенциальному покупателю Microsoft Vista: инсталляционный пакет этой системы распространяется на DVD-носителе. Ранее подобной практики в Microsoft не было, однако размер дистрибутива Vista по сравнению с той же XP возрос довольно значительно – объем, занимаемый данными на диске, составляет около 2,6 GB. В принципе такой подход вполне оправдан, поскольку многие знают, какое раздражение возникает при установке свежеприобретенной игры на 4 или более CD.

Еще одно нововведение – выпуск даже не двух вариантов системы, а разделение дистрибутивов на специализированные издания, приспособленные для выполнения различных задач. Простейшая версия Home Basic не имеет даже интерфейса Aero, не говоря уже о более серьезных вещах наподобие Media Center, зато она самая дешевая ($199). «Полный фарш» будет доступен только владельцам Ultimate-издания, в котором максимальная функциональность сочетается с высокой стоимостью.

Вариантов «поселения» Windows Vista на компьютер два. Первый предполагает апгрейд существующей ОС и может проводиться через графическую оболочку последней, а второй работает лишь при запуске с DVD. Для чистоты эксперимента мы сначала проинсталлировали на «чистую» машину предыдущую операционную систему Windows XP, чтобы осуществить ряд необходимых тестов и замеров в популярных пакетах. После этого раздел с данной ОС был уничтожен и создан новый, уже для Vista.



Установка системы заметно изменена по сравнению с аналогичным процессом у Windows XP. Вмешательство пользователя в процесс сведено до минимума. При желании можно переразбить винчестер и отформатировать



нужный раздел, а потом потребуется лишь ввести серийный номер и установить региональные параметры будущей системы. После этого запросы к пользователю прекратятся до самого окончания инсталляции. Другой факт, возможно, вытекающий из вышесказанного, – установка значительно ускорена и займет на указанной нами конфигурации около 20 мин, не более. Это было особенно заметно, так как совсем недавно мы наблюдали аналогичный процесс в Windows XP, который показался нам чрезвычайно долгим.

Производительность

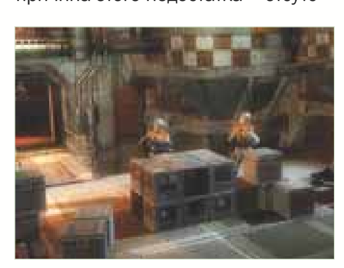


После того как проходит эйфория от первого знакомства с Windows Vista, начинается рабочее тестирование системы, поскольку большинство пользователей интересует отнюдь не визуальная красота, а производительность ОС в различных приложениях и играх.

Microsoft задолго до выпуска финальной версии занялась подготовкой потенциальных владельцев. На официальном сайте можно загрузить специальную утилиту Windows Vista Upgrade Advisor, которая подробно изучит комплектующие ПК и инсталлированные на нем программы, чтобы выдать конечный вердикт: можно или нет устанавливать на вышеуказанную систему Windows Vista. Интересно, что даже мелкое ПО проверяется на предмет совместимости, и пользователя уведомят о необходимости деинсталлировать какую-либо утилиту или поискать сведения о ее работе с новой ОС и вероятных проблемах. Кроме того, в Windows Vista появилась встроенная система оценки производительности ПК, которая сразу после установки ОС выявляет «слабые» комплектующие и выставляет итоговый балл.

Мы решили сравнить скорость работы нескольких выбранных приложений в XP и Vista. Для этого были взяты тестовый пакет 3DMark06 и гоночная аркада Need for Speed: Carbon. Результат, честно говоря, нас не удивил: XP на тестовой машине показала 5178 баллов в 3DMark06, а Vista – 3989. Что касается NFS: Carbon, то на новой системе Microsoft она продемонстрировала в среднем 24 fps – примерно на 10 fps меньше, чем в XP. Проверки в других популярных ресурсоемких играх показали: формула Vista – 10 fps = XP работает практически везде. Трудно назвать конкретного виновника такой невысокой производительности, но можно предположить, что основная причина этого недостатка – отсутствие функциональных драйверов для большинства устройств. На данный момент под новую ОС доступны лишь бета-версии драйверов как от NVIDIA, так и от ATI, не гарантирующие полноценной работы. Надеемся, в ближайшее время ситуация изменится к лучшему, и геймеры будут смотреть на Windows Vista более оптимистически.





Кстати, один из популярных вопросов, возникавших в преддверии выхода Vista: что делать с DirectX 10 и будут ли работать с ним игры последних лет? Как оказалось, не будут, но установить на Windows Vista предыдущую версию DirectX возможно, и эта процедура решает все проблемы.

Internet Explorer 7

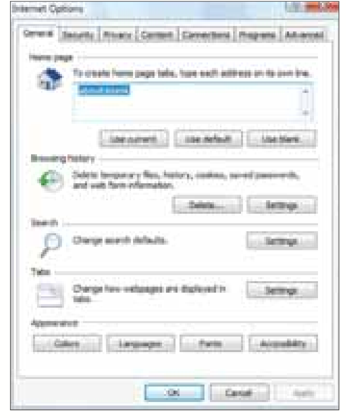


В условиях возрастающей конкуренции Microsoft слишком неторопливо занималась разработкой новой версии своего браузера. Ситуацию спасали многочисленные надстройки, выпускаемые сторонними производителями. Они повышали функциональность, позволяя Internet Explorer хоть немного догнать соперников в отношении удобства использования.

Понятно, что изобретать велосипед в Редмонде не стали, а просто воспользовались наработками, уже прижившимися в Mozilla Firefox и неплохо себя зарекомендовавшими. Основной положительный момент в IE 7 – наличие поддержки вкладок (табов), без которых нельзя представить себе ни один современный браузер. Система была полностью скопирована из Firefox, включая даже полное совпадение по части клавиатурных сокращений. Табы точно также создаются путем нажатия *Ctrl+T* и удаляются щелчком средней кнопки мыши. Дополнительная функция *Quick Tabs* позволяет быстро просмотреть небольшие скриншоты всех открытых сайтов.

Функциональность повысилась и за счет встроенного RSS-клиента, автоматически обнаруживающего ленты на ресурсах, и блокировщика всплывающих окон – все это уже давно имеется в упоминавшихся Firefox и Opera.

Также появилась и панель быстрого поиска. Как это ни удивительно, но рядом с движком Live Search соседствует и Google. Добавить другую систему довольно легко – если ее нет в списке на официальном сайте Internet Explorer (*www.microsoft.com/windows/ie/searchguide/ru-ru/default.mspx*), то там можно ввести адрес требуемого сервиса, и он появится в числе доступных.





К сожалению, кардинальных изменений в области закладок так и не произошло. Громоздкий и не всегда удобный Favorites Center открывается в виде панели, в которой размещены RSS-ленты и ссылки на сайты, – об удобном меню, реализованном в Firefox, разработчики Microsoft, по-видимому, не знают.

Accessories



Раздел дополнительных приложений также претерпел серьезные изменения. Появился встроенный сервис для резервного копирования данных Backup Status and Configuration, позволяющий создавать копии как части информации, так и всей системы в целом, включая установленные приложения, настройки пользователей, файлы. Дополнительная синхронизация с различными устройствами и онлайновыми ресурсами возможна через Sync Center. Теперь не стоит переживать, если отключилась офисная сеть и вы не имеете доступа к серверу, поскольку на локальной машине постоянно хранятся точные копии всех требуемых файлов.

Интересна утилита Snipping Tool, снимающая скриншот с любой области экрана, после чего на полученном изображении можно сделать пометки виртуальным фломастером и отправить документ по электронной почте или сохранить его на жесткий диск.

Наиболее заметная новинка – Windows Sidebar. По желанию пользователя она всегда будет находиться на Рабочем столе, помогая в самых различных ситуациях. Все зависит от того, какие именно гаджеты вы захотите на нее поместить – записную книжку с контактами или заголовки бизнес-новостей.



Стоит отметить появление множества мелких утилит и программ, призванных облегчить офисную работу, не прибегая к дополнительному, порой дорогостоящему ПО. Среди них: Windows Mail (небольшой почтовый клиент, не слишком функциональный), Windows Calendar и Windows Contacts (неплохой планировщик и адресная книга со множеством полей). Для домашних пользователей, возможно, пригодятся простенькая программа для создания DVD с видеозаписями и фотографиями Windows DVD Maker, а также Movie Maker (видеомонтаж) и Photo Gallery (утилита для просмотра графических и видеофайлов).



Интерфейс Aero и DirectX 10



Поскольку, как говорится, встречают по одежке, то и в Windows Vista пользователь прежде всего увидит новый интерфейс Aero, разработанный с учетом всех современных технологий и представляющий собой стильную оболочку с полупрозрачными окнами. За ними в реальном времени просчитывается фоновое изображение, будь то обои на Рабочем столе или другие окна системы.

Для отрисовки графики Aero использует уже не двухмерный GDI API, а Direct3D из состава DirectX 10. Подробнее о новой версии данного API вы можете прочитать на соседних страницах. В случае включения другого приложения, использующего 3D, Aero автоматически переводится в режим экономии системных ресурсов, поэтому, воспользовавшись комбинацией *Alt+Tab*, вы увидите уже простенький интерфейс, заменяющий в такие моменты Aero.

В правой части экрана находится панель Windows Sidebar, на которой пользователь самостоятельно размещает дополнительные гаджеты, к примеру аналоговые часы в оригинальном дизайне или блок с прогнозом погоды. Такие «приборы» уже давно стали популярными в Mac OS X, и в данном случае Microsoft отдала дань моде. Было бы намного полезнее, если бы Sidebar позволял добавлять пиктограммы приложений и другие ярлыки, но этой возможности нет.



Еще одна функция скрыта в панели задач (находится рядом с кнопкой отображения Рабочего стола) и призвана заменить стандартное клавиатурное сочетание *Alt+Tab*. При наличии достаточно мощной конфигурации ПК ею можно пользоваться постоянно и переключаться между окнами системы, сдвигая их в некое подобие гармошки. Самое интересное, что течение процессов в приложениях видно даже при таком «свернутом» виде.

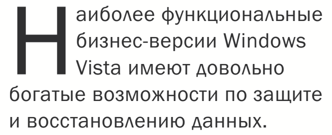


Нерадостным фактом является непомерная «прожорливость» Windows Vista, занимающей около 600 MB в оперативной памяти ПК. Эти данные относятся к стандартной конфигурации со всеми включенными графическими элементами.

Надежность и защита

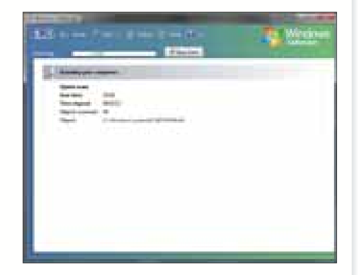
Наиболее функциональные бизнес-версии Windows Vista имеют довольно богатые возможности по защите и восстановлению данных.

Помимо вредоносных программ и хакерских атак, в последнее время актуальной становится проблема борьбы с так называемым фишингом – видом мошенничества, когда пользователь получает поддельное письмо от одной из известных компаний или банка, в котором ему предлагается посетить сайт и подтвердить данные кредитной карты.



Встроенная проверка в браузере Internet Explorer позволяет определять подлинность интернет-ресурсов и предупреждает владельца о потенциальной опасности.

Уже упоминавшаяся User Account Control вызывает двоякое чувство. С одной стороны, она блокирует изменение системных файлов и документов, принадлежащих другим пользователям Windows Vista. С другой – работать с включенной UAC довольно неудобно, поскольку рутинные операции по установке драйверов и настройке системы занимают гораздо больше времени из-за постоянных запросов подтверждения операций.



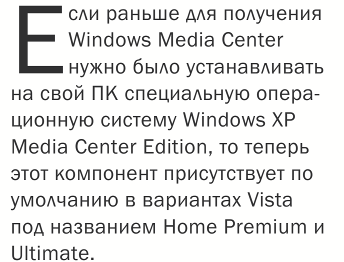
Windows Defender осуществляет постоянный контроль и мониторинг системы, отслеживая изменения и выявляя spyware-программы.

Интеграция с IE7 позволяет проверять все загружаемые файлы из Интернета до сохранения на жестком диске и тем более до их запуска.

Значительно улучшено и стандартное приложение для просмотра запущенных программ – Task Manager. Теперь он отображает не только исполняемые файлы, но и все загруженные в память библиотеки.

Windows Media Center

Если раньше для получения Windows Media Center нужно было устанавливать на свой ПК специальную операционную систему Windows XP Media Center Edition, то теперь этот компонент присутствует по умолчанию в вариантах Vista под названием Home Premium и Ultimate.





Фактически после запуска Media Center перед пользователем возникнет совершенно иной интерфейс, предназначенный для осуществления мультимедийных задач: прослушивания музыки, демонстрации видеофайлов, просмотра ТВ-программ через встроенный тюнер. Предполагается, что владелец ПК будет управлять WMC с помощью пульта ДУ или беспроводного комплекта, поэтому интерфейс имеет крупные пиктограммы и надписи. Среди основных функций этого мультимедийного центра – возможность просмотра DVD-дисков; создание библиотеки с музыкой, фотографиями и видео; поддержка цифрового телевидения высокой четкости (HD); интегрированная электронная программа передач (EPG).







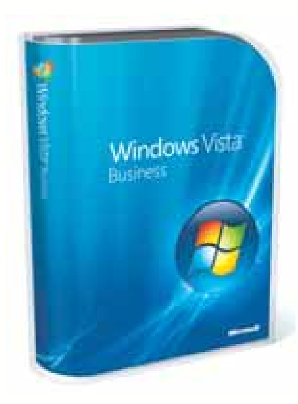
Home Basic

Базовый недорогой дистрибутив, имеющий лишь минимальную функциональность. Владельцы Home Basic – единственные из покупателей Windows Vista, которые не способны оценить преимущества интерфейса Aero, поскольку его там просто нет. За $199 они получат легкую и надежную оперативную систему, обеспечивающую выполнение элементарных задач: серфинг в Интернете, общение с друзьями, работа с различного рода документами. Кроме того, отметим наличие функции родительского контроля, немаловажную в домашних условиях.



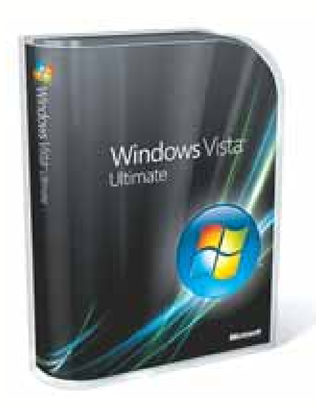
Home Premium

Основной выпуск Windows Vista для домашнего использования. Включает практически все компоненты, в том числе интерфейс Aero и Windows Media Center. Home Premium является идеальным вариантом для мультимедийного ПК, который проигрывает музыку, видео и применяется в качестве игрового компьютера. Добавлены специальные утилиты для создания DVD-дисков и их последующей записи. Жаль, что в этот пакет не входят функции резервного копирования данных. Стоимость такого дистрибутива будет уже немного выше – $239.



Business

Специальная корпоративная версия, ориентированная на установку в небольших офисах и крупных организациях. Функциональность сбалансирована таким образом, чтобы сделать коллективную работу максимально удобной и обеспечить систематизацию, поиск и совместное использование файлов локальной сети. Кроме того, в Business-издание включены возможности системы Windows Tablet PC и функции администрирования (Remote Desktop, подключение к домену, IIS). Стоить оно будет уже немалых денег – $299.



Ultimate

По сути у Windows Vista Ultimate нет какой-либо четкой направленности и специализации. Этот вариант ОС содержит весь набор функций, разработанных Microsoft. Будете ли вы его использовать дома или в офисе – не имеет значения, поскольку заложенных возможностей достаточно для любого применения. Максимальный объем поддерживаемой оперативной памяти при установке 64-битной версии составляет аж 128 GB. Сложно представить, когда появятся ПК, оснащенные таким количеством ОЗУ, но такой задел на будущее радует.

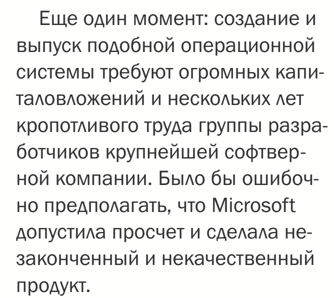
Для справки



Сравнение функциональности выпусков Windows Vista

	Home Basic	Home Premium	Business	Ultimate
Родительский контроль	+	+	–	+
Поддержка двух процессоров	–	–	+	+
Резервное копирование файлов пользователя	+	+	+	+
Создание образа системы и ее восстановление	–	–	+	+
Средство шифрования BitLocker	–	–	–	+
Интерфейс Aero	–	+	+	+
Windows Media Center	–	+	–	+
Windows Tablet PC	–	+	+	+
Работа с доменом Windows Server	–	–	+	+
Синхронизация двух ПК	–	+	+	+
Максимальный объем ОЗУ для 32-битовой системы, GB	4	4	4	4
Максимальный объем ОЗУ для 64-битовой системы, GB	8	16	128	128
Поддержка IPv6 и IPv4	+	+	+	+
Управляемая установка драйверов устройств	–	–	+	+
Windows DVD Maker	–	+	–	+
Windows Movie Maker HD	–	+	–	+

«За» и «против»



Уже сейчас можно услышать фразы вроде «Я никогда не перейду на эту систему», но позвольте не согласиться с таким мнением. Наверное, какое-то время число пользователей Windows XP действительно будет намного выше, чем количество экспериментаторов, согласившихся рискнуть и попробовать Windows Vista. Однако с каждым месяцем ситуация станет меняться, и тут не нужно быть предсказателем, чтобы сделать правильный прогноз. Большинство новых версий приложений и игр будет выходить уже с поддержкой Vista, и забота Microsoft о владельцах XP постепенно уменьшится. Вспомните, как все было с Windows 98 и Windows 2000. Кроме того, станут действовать и принудительные меры: уже есть сведения, согласно которым выпуск DirectX 10 под XP не планируется из-за невозможности его применения в этой ОС. Таким образом, если новая игрушка потребует от вас установленного DX10, то придется делать выбор.

Еще один момент: создание и выпуск подобной операционной системы требуют огромных капиталовложений и нескольких лет кропотливого труда группы разработчиков крупнейшей софтверной компании. Было бы ошибочно предполагать, что Microsoft допустила просчет и сделала незаконченный и некачественный продукт.

Впоследствии появятся стабильные версии драйверов для современных видеокарт и полная поддержка со стороны компаний-партнеров. Благодаря этому производительность достигнет требуемого уровня, и неудобства при использовании Windows Vista исчезнут. И тогда даже самые закоренелые скептики вынуждены будут признать обоснованность перехода на новую ОС. А мы пока будем следить за происходящим вокруг нового детища Microsoft и постоянно проводить переоценку ситуации, определяя благоприятный момент для установки Windows Vista.



Браузерные войны – новый раунд

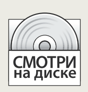
Дмитрий Кончук

Конец 90-х многим запомнился войной браузеров, победителем в которой стал Internet Explorer. Основную роль сыграла его интеграция с ОС Windows. Долгое время IE занимал 99% этого сегмента рынка. Но время идет, и архаичный до неприличия Internet Explorer 6.0 стал сдавать позиции все более напирающим Opera и Mozilla Firefox. Сейчас же, с выходом Internet Explorer 7.x, Mozilla Firefox 2.x и Opera 9.xx, многие специалисты прогнозируют новый виток браузерного противостояния.

Об особенностях и функциональности браузеров сказано и написано уже немало, и повторяться нет смысла, поэтому мы рассмотрим техническую сторону – так называемые «движки» (layout engine), основу любого браузера. Главным их показателем на данный момент является совместимость со стандартами W3C (см. врезку), другие важные параметры – скорость загрузки страниц и способ их отображения. Основным тестом на соответствие стандартам W3C считается Acid2 (*www.webstandards.org/files/acid2/test.html*), который представляет собой специальную тестовую страницу (чем больше Web-страница соответствует образцу, тем точнее соблюдаются стандарты).

Для определения скорости работы браузеров используется тест, измеряющий время, которое требуется программе для отображения страниц, состоящих из почти 2500 отпозиционированных элементов и таблицы из 10 000 ячеек с данными. Не менее важную роль играет скорость выполнения Java-скриптов, для измерения этого параметра применяется тест из последовательности скриптовых конструкций. Для чистоты эксперимента все задания будут выполняться несколько раз, а учитываться будет средний результат. Чтобы картина имела законченный вид, анализируются скорость загрузки, занимаемая память, расширяемость, а также безопасность при работе в Сети.

Mozilla Firefox 2.0



Freeware

Разработчик Mozilla Foundation

Web-сайт www.mozilla.com/firefox

Размер 5,6 MB

Адрес загрузки www.mozilla.com/firefox



Войны браузеров ведутся со времени появления Интернета в том виде, в котором он существует сейчас. Первый распространенный браузер назывался Mosaic, это была разработка Национального центра США по использованию суперкомпьютеров (*www.ncsa.uiuc.edu*) при Университете штата Иллинойс. В 1994 г. группа ученых-энтузиастов решила создать «народную» версию программы и образовала компанию Netscape Communications Corporation, которая уже в конце года представила разработанный на базе Mosaic браузер Netscape – первый продукт такого рода, ставший публичным. Кстати, в то же время появилось и прижилось известное сейчас название «браузер» (browser, от английского browse – «перелистывать»). Очень долго Netscape практически безраздельно царствовал на компьютерах пользователей, однако благодаря стараниям Microsoft в 1997 г. рынок уже был поделен пополам. Тогда же увидела свет первая версия движка Gecko, предназначенная для Netscape 6.0. Однако продукт получился очень сырым и громоздким, и в 1998 г. в компании поняли, что не могут конкурировать на равных с Microsoft. Впрочем, «погибая», Netscape нанесла удар в спину противнику, открыв исходный код своего браузера для энтузиастов. Так родился проект Mozilla.

Последняя версия наследника Netscape – Mozilla Firefox – сделана на движке Gecko 1.8.1. Основные нововведения в ней – поддержка JavaScript 1.7, защита от фишинга (разработанная компанией Google), восстановление сессий, проверка орфографии и новый интерфейс.

Что касается соответствия стандартам, то здесь все не так грустно, как в случае с Internet Explorer, но и до идеальной поддержки пока далеко (ее обещают в версии 3.0, тестовые сборки которой уже полностью прошли этот тест).

Память в Firefox используется не слишком рационально, к тому же при очень длительной работе возможны небольшие утечки. В среднем одна открытая вкладка занимает 20–25 MB, десять вкладок – от 45 до 50 MB.

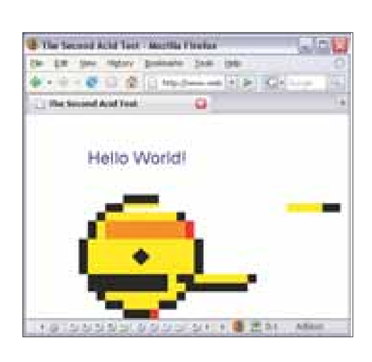
Время загрузки браузера сравнительно велико – около 5–7 секунд, поскольку он содержит некоторые элементы интерфейса, не интегрированные в систему. К тому же длительность процедуры может увеличиваться из-за использования различных расширений.

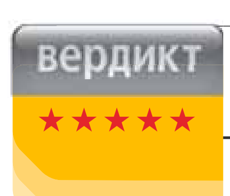
Скорость движка Gecko при рендеринге страниц довольно высока. Отображение контента браузер начинает со старта загрузки, не дожидаясь, пока документ полностью окажется у вас на компьютере. Благодаря этому возникает видимость еще более быстрой работы, к тому же не всегда нужно загружать страницу до конца, чтобы понять, необходима она вам или нет. Если нет – то можно сразу перейти к следующей, чем сильно сэкономить время.

С точки зрения безопасности Firefox почти неприступен. Обнаруженные «дыры» закрываются чаще всего в течение суток, а миниатюрные обновления могут устанавливаться автоматически на лету. До того момента как браузер захватил заметную долю рынка, уязвимости практически не находились, но стоило популярности Firefox вырасти, и информация о брешах стала появляться намного чаще. Однако к чести Mozilla Foundation оперативность реакции на ошибки не снизилась и составляет от одного до трех дней. Пока не известно ни одного реального случая заражения компьютера через Firefox.

Что касается расширяемости, то тут программа не имеет равных, на сайте *addons.mozilla.org* можно найти сотни дополнений на любой вкус, способных удовлетворить самые неожиданные запросы. Доступно автоматическое обновление расширений, создан очень удобный менеджер для работы с ними. Однако стоит помнить, что чрезмерное количество различных дополнений не только увеличивает функциональность, но и негативно влияет на стабильность работы браузера и может вызывать утечки памяти и другие серьезные проблемы.

В проведенных тестах Firefox проявил себя хорошо. Так, отображение страницы с двумя с половиной тысячами элементов заняло 434,2 мс, а страницы с десятью тысячами – 1862,6 мс. Это наилучший результат из показанных тремя браузерами. Выполнение тестовых Java-скриптов заняло 95 262,7 мс. В целом программа продемонстрировала очень неплохие возможности, а в сочетании с остальными ее достоинствами может считаться одной из самых привлекательных в своей области.





ЗА
Скорость работы; безопасность; расширяемость; быстрые обновления

ПРОТИВ
Ресурсоемкость



Стандарт W3C

В самый разгар браузерных войн стало очевидно, что появилась серьезная проблема – два основных браузера абсолютно по-разному подходили к отображению Web-страниц. Разработчики не очень заботились о совместимости и все делали по-своему. В итоге пользователи и создатели сайтов разделились на два лагеря. Ресурс, сделанный под Netscape, мог неправильно работать с IE, и наоборот.

Важность единых стандартов была осознана еще на заре Всемирной Сети, в 1994 г., когда ведущие специалисты во главе с отцом-основателем Интернета Тимом Бернерсом-Ли (Tim Berners-Lee) учредили World Wide Web Consortium (*w3.org*) – некоммерческую организацию, призванную разработать единые нормативы. Однако время было упущено, стандарты W3C появились слишком поздно. Добросовестные разработчики обязались их выполнять, но авторы браузеров и многих программ и сайтов уже успели создать большое количество отсебятины, несовместимой с W3C. В данный момент ситуация существенно улучшилась, хоть и далека от совершенства: все разработчики уверенно движутся в сторону W3C и обещают полную поддержку стандарта в ближайшем времени.



Фишинг

Фишинг (англ. phishing, от password – «пароль» и fishing – «рыбная ловля», «выуживание») – вид интернет-мошенничества, цель которого – получить идентификационные данные пользователей.

Организаторы фишинг-атак используют массовые рассылки от имени популярных брендов. В эти письма они вставляют ссылки на фальшивые сайты, являющиеся точной копией настоящих. Оказавшись на таком сайте, посетитель может сообщить ценную информацию (например, номер своей кредитной карты).

Злоумышленники часто пользуются низким уровнем осведомленности большинства людей о правилах работы компаний, от имени которых они действуют. В частности, многие не знают простого факта: банки не рассылают писем с просьбой подтвердить в онлайне номер своей кредитной карты или ее PIN-код.

Для защиты от фишинга ведущие разработчики браузеров договорились о применении одинаковых способов информирования пользователей о том, что они открыли подозрительный сайт, возможно, принадлежащий мошенникам.

Другие Web-браузеры

На основе Gecko:
Mozilla
SeaMonkey
K-Meleon
Camino
Minimo

На основе Trident:
Maxthon (MyIE)
Avant Browser

На основе Presto:
Nintendo DS Browser
Nokia 770 Browser
Sony Mylo's Browser

Internet Explorer 7

Freeware

Разработчик Microsoft
Web-сайт www.microsoft.com/windows/ie
Размер 14,8 MB
Адрес загрузки www.microsoft.com/windows/ie/downloads/default.mspx



В 1995 г. компания Microsoft принялась за разработку своего браузера, за основу которого тоже взяла уже упоминавшийся Mosaic. Но Netscape Navigator всех устраивал, и необходимости в программе, делающей то же самое, не было. Тем не менее к 1996 г. браузер, получивший название Internet Explorer, стал вполне работоспособным, и стараниями Microsoft его третья версия, уже не базирующаяся на коде Mosaic, приобрела определенную популярность.

Было ясно – рынок растет, и шансы упускать нельзя. Специалисты корпорации поняли, что браузер должен быть бесплатным, а такая компания, как Microsoft, в состоянии это себе позволить. К тому же она могла встроить приложение в операционную систему, и тогда слово «Интернет» однозначно ассоциировался бы со словом «Microsoft», что и было сделано.

И это сработало – в 1997 г. Netscape и Internet Explorer были на равных. В течение года вышла уже четвертая версия, которая стала по-настоящему массовой, с тех пор и по сей день на рынке лидирует Internet Explorer.

Свежая версия браузера от Microsoft основана на движке Trident V – по сравнению с его предыдущей версией, примененной в Internet Explorer 6.0, здесь ликвидированы многие проблемы со стилями отображения страниц (CSS) и наконец-то появилась обещанная разработчиками поддержка изображений в формате PNG с прозрачностью. Сам IE получил интерфейс в стиле Vista Aero, защиту от фишинга, возможность работы с RSS и последним среди своих конкурентов обзавелся поддержкой вкладок (хотя еще далеко не идеальную – так, например, каждая новая открытая вкладка может занимать в памяти почти столько же места, сколько отдельно запущеный Internet Explorer).

В результате проверки на соответствие стандартам W3C видим практически полное их игнорирование.

Объем памяти, занимаемый при открытии одной страницы, составляет 14–16 MB, при десяти одновременно открытых закладках разброс результатов вышел очень большим – от 30 до 90 MB.

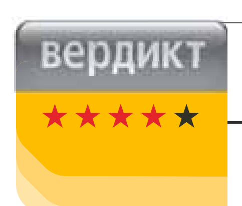
Что касается скорости загрузки и отображения страниц, то тут тоже не все гладко – из-за частичной интеграции в операционную систему первый запуск происходит практически мгновенно (2–3 секунды), однако специфика функционирования движка Trident такова, что документ появляется на экране только после полной его загрузки из Сети. Поэтому складывается впечатление медлительности браузера. Стоит отметить, что в последней версии значительно улучшена работа с кэшем, а это положительно сказалось на скорости работы.

В плане безопасности все намного хуже – средства для ее обеспечения у Internet Explorer до сих пор отсутствуют как таковые, и пользователю приходится полностью полагаться на резидентный антивирус и файрвол. Вдобавок, будучи самым распространенным браузером, Internet Explorer становится мишенью для большинства хакерских атак и вирусов. Однако если вы – обладатель лицензионной копии Windows и имеете доступ к обновлениям системы, то риск подвергнуться успешной атаке резко снижается. В среднем время реакции разработчиков на найденные уязвимости составляет от семи до девяти дней.

В отношении расширяемости Internet Explorer предоставляет довольно мало средств для подключения сторонних модулей, но благодаря стараниям внешних разработчиков некоторые приложения все-таки интегрируются в браузер. В седьмой версии появился менеджер дополнительных модулей, позволяющий отключить или удалить ненужные дополнения.

Проверка движка в действии также показала не самые лучшие результаты: первое задание на отображение двух с половиной тысяч элементов заняло 465,8 мс, второе с десятью тысячами элементов – 2568,4 мс, и, наконец, тест на работу с Java-скриптом длился 170 663,2 мс, что почти в два раза больше, чем у конкурентов. Однако несмотря на все это, у Internet Explorer есть несколько значительных плюсов – он по-прежнему поставляется вместе с операционной системой Windows (в новую ОС Microsoft Windows Vista включена версия Internet Explorer 7+) и является самым распространенным (около 85% рынка, а за первую неделю после релиза версия 7.0 была скачана более трех миллионов раз), и, как следствие, огромное количество сайтов все еще разрабатываются именно для него.

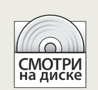




ЗА
Распространенность

ПРОТИВ
Низкие скорость работы и уровень безопасности; несоответствие стандартам W3C

Opera 9.02



Freeware

Разработчик Opera Software

Web-сайт www.opera.com

Размер 6,3 MB

Адрес загрузки
www.opera.com/download



История Opera начинается с 1994 г., когда группа норвежских программистов приступила к созданию браузера для компании Televerket (сегодня известной как Telenor). В отличие от Netscape и Microsoft разработчики писали код с нуля, и внимание уделялось в первую очередь удобству применения программы. Вскоре благодаря отличному интерфейсу, который делал серфинг с несколькими одновременно открытыми документами очень легким, проект вышел за пределы компании. Однако после официального релиза браузер практически не имел успеха, на рынке безраздельно царствовали Internet Explorer и Netscape. К тому же Opera все еще изобиловала ошибками и особого доверия пользователей не вызывала. Но с тех пор прошло десять лет, и сейчас активно развивающаяся Opera входит в тройку самых популярных браузеров, хотя не имеет такой мощной поддержки, как Internet Explorer (Microsoft) и Firefox (Google).

Последняя доступная на сегодня версия Opera – 9.02 – базируется на движке Presto с таким же номером и кодовым названием Merlin. Начиная с девятой версии в Opera имеются клиент для сетей BitTorrent, возможность редактирования настроек отображения отдельных страниц, наконец-то появились блокировка нежелательного контента, предварительный просмотр страниц. Что касается движка, то разработчики заявляют о практически полной поддержке всех стандартов и прохождении теста Acid2, что мы и подтверждаем.

Сама Opera запускается довольно быстро, примерно за 3–4 с, и отображает страницы, не дожидаясь их полной загрузки на диск. Причем особо сильный эффект проявляется при низкоскоростном соединении, например dial-up, во многом благодаря возможностям по экономии трафика и отличной работе с кэшем. Кстати, Presto – единственный движок, который имеет встроенную функцию загрузки изображений только из кэша (в браузерах на движке Gecko эта функция реализована с помощью отдельного дополнения). Но на каналах с широкой пропускной способностью разница в скорости может быть не так заметна.

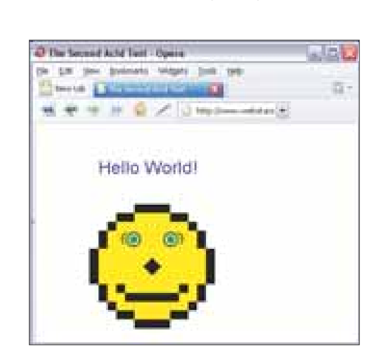
Норвежский браузер экономно расходует системные ресурсы, одна открытая вкладка занимает в памяти 14–16 МВ, а десять – 30–35 МВ.

Безопасность браузера находится на высоком уровне, потому что движок Presto, как и Gecko, практически не связан с операционной системой, а значит, и с ее уязвимостями. Среднее время реакции разработчиков на найденные бреши в защите – до двух недель. Но по сей день существует проблема нестабильности Opera. К тому же при «падении» браузера теряются все данные в формах. Однако в последней версии большинство ошибок, приводящих к краху программы, исправлено, а очень высокая защищенность Opera от внешних атак позволяет не беспокоиться о дополнительных мерах предосторожности.

До недавнего времени Opera не могла похвастаться возможностями по расширению функциональности, разработчики не уделяли этому достаточного внимания, но с выходом девятой версии ситуация резко изменилась в лучшую сторону благодаря «виджетам» (от англ. widget – в вольном переводе «прибамбас»). На сайте *widgets.opera.com* их теперь великое множество – от HTML-редактора и переводчика Web-страниц до утилит для просмотра видеофайлов и работы с графикой.

Проведенные тесты продемонстрировали абсолютное преимущество в двух случаях из трех. Так, проверка на отображение двух с половиной тысяч элементов показала результат в 313,0 мс, что намного лучше, чем у Firefox и Internet Explorer. Во втором тесте с десятью тысячами элементов итог – 2184,4 мс – второй после Firefox. Выполнение Java-скриптов заняло 90 861,4 мс, это также является лучшим результатом.

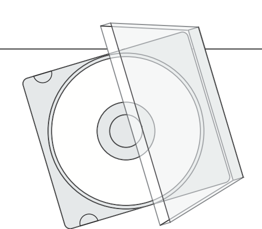
В общем, Opera представляет собой быстрый браузер с несколько необычным интерфейсом, но зато выдерживающим самые строгие требования в области эргономики. Это одна из программ, о которой все давно знают, однако не спешат переходить на нее по разным причинам вроде печальных воспоминаний о старых нестабильных версиях. Также не стоит забывать, что Opera является не просто браузером, а настоящим «интернет-комбайном», наподобие SeaMonkey, состоящим из собственно браузера, уже упомянутого клиента BitTorrent, почтового клиента, IRC-клиента и RSS-ридера.



вердикт ★★★★★

ЗА
Скорость работы; безопасность; поддержка виджетов; экономная работа с трафиком; эргономичность; полное соответствие W3C

ПРОТИВ
Нестабильность в работе; непривычный интерфейс



Разложить по полочкам:
программы для каталогизации коллекций

Ростислав Панчук

Коллекционирование – одно из самых популярных хобби человечества. Старинные монеты, марки, значки, кактусы, книги, музыкальные альбомы, фильмы – спектр увлечений нынешних коллекционеров поистине безграничен. Но с увеличением размеров архива все более актуальным становится вопрос о его тщательной каталогизации, иначе у новоиспеченного коллекционера есть все шансы получить просто свалку предметов, толку от которой будет очень немного. Старомодные бумажные каталоги уже неактуальны, да и времени на их оформление уйдет немало, поэтому лучшим решением станут специализированные программы-каталогизаторы, существенно упрощающие рутинные операции по менеджменту своей коллекции. Им и будет посвящена эта статья.

Collectorz.com Collectors

Shareware (30 дней trial, регистрация – $40 за каждую программу)

Разработчик Collectorz BV
Web-сайт www.collectorz.com
Размер 4 MB
Адрес загрузки www.collectorz.com

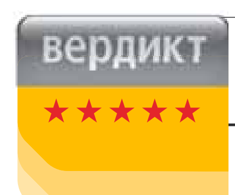


Сайт Collectorz.com – настоящий кладезь ценной информации для заядлых коллекционеров, ведь представленные на нем продукты охватывают абсолютное большинство интересов многих пользователей. Впрочем, судите сами. Music Collector предназначен для каталогизации аудиокассет, грампластинок, Audio CD, MP3-альбомов, MP3 Collector – для упорядочения архива цифровой музыки, Photo Collector – фотографий (по сути это стандартный вьюер вроде ACDSee или Picasa), а Movie Collector идеально подойдет для составления личной видеотеки. Не остались забытыми и другие виды электронных и печатных развлечений – Comic Collector и Book Collector помогут при создании библиотеки комиксов и книг, а Game Collector предназначен специально для заядлых игроков, позволяя в считаные минуты составить опись всех любимых игр. Впечатляющий список, не правда ли?

Однако перепись любой коллекции вручную, в блокноте или текстовом редакторе является необычайно трудоемким процессом. К счастью, все без исключения программы из серии Collectorz содержат мощный модуль поиска по базам данных Сети, что экономит массу времени и сил при оформлении коллекции. Параметры поиска зависят от вида продукции – так, для Audio CD и DVD это может быть как штрихкод на диске, так и название фильма/музыкального сборника, для игр – поиск по названию, а для комиксов и книг – уникальный ISBN-код, который и содержит всю необходимую информацию о печатном издании. На выбор пользователя более десятка поисковых систем – от Amazon.com до Национальной библиотеки Конгресса, благодаря чему даже самый экзотический фильм или публикацию можно найти за считаные секунды. К сожалению, ситуация с книгами, изданными на просторах СНГ, в Book Collector столь же печальна, как и в BookCAT – если они выходили за границей, тогда их данные есть на зарубежных ресурсах, если же нет, то нас порадуют фразой «ничего не найдено».

Имеется и возможность гибкого управления своей коллекцией, в частности, контроль за одолженными предметами, так что мы всегда будем точно знать, кому отдали фильм X или книгу Y, и когда нам их обещали вернуть.

Фактически единственным существенным минусом серии Collectorz.com является высокая стоимость владения полным набором из 7 программ: $280 все-таки явный перебор...



ЗА
Универсальный набор программ для заядлого коллекционера на все случаи жизни

ПРОТИВ
Довольно высокая цена

CollMate 1.35

Shareware (30 дней trial, регистрация – 250 руб.)

Разработчик Sidency Software
Web-сайт www.sidency.com/rus
Размер 2,5 MB
Адрес загрузки www.sidency.com/rus/download.shtml



Универсальная программа для заядлых коллекционеров, которая позволяет с легкостью управлять архивами самых разнообразных вещей – от Audio CD до бутылочных крышек и китайских ваз. Для каждого предмета можно добавить описание, фотографии и указать служебную информацию (физическое состояние, дата добавления в коллекцию и т. д.). Число категорий в CollMate не ограничено – вы можете создавать любое количество каталогов с учетом специфики вашей коллекции; поддерживается разделение категорий на логические группы (например, «Фильмы» можно поделить на DivX, Video CD, DVD, HDTV и т. д.), что позволит более четко структурировать материал. Еще одна интересная особенность CollMate – интегрированная записная книга, где очень удобно хранить адреса и телефоны знакомых коллекционеров. Встроенный генератор отчетов позволит вам создавать и печатать списки предметов и каталоги коллекций, а благодаря функции экспорта вся информация буквально в одно касание мыши может быть опубликована в Сети.

Недостатком программы является отсутствие централизованной онлайновой базы данных, что, например, уже реализовано в Collectorz.com или All My Movies. Впрочем, это и неудивительно, ведь одно дело – коллекционировать фильмы и музыку и совсем другое – какую-нибудь экзотику вроде старинных монет, ракушек или аквариумных рыбок, информацию о которых при всем желании собрать воедино будет весьма проблематично.

вердикт ★★★★★

ЗА
Универсальная утилита для каталогизации любых коллекций

ПРОТИВ
Нет централизованной сетевой БД

BookCAT 8.11

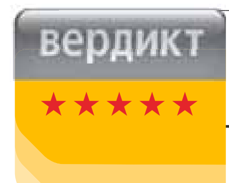
Shareware (30 дней trial, регистрация – $40)

Разработчик FNProgramvare
Web-сайт www.fnprg.com/bookcat/index.html
Размер 6,87 MB
Адрес загрузки www.fnprg.com/bookcat/download.html



Необычайно мощный и удобный инструмент для каталогизации персональной библиотеки, позволяющий быстро и эффективно навести в ней порядок. Ручной труд по заполнению БД программы возможен, но отнюдь не обязателен – достаточно просто ввести ISBN-код книги, и BookCAT самостоятельно найдет информацию об авторах, издательстве и краткую аннотацию. Каждой книге в каталоге программы посвящается отдельная закладка, которую пользователь может пополнять самостоятельно, добавляя личные заметки об издании, ссылки на Web-ресурсы, а также служебную информацию (примерная стоимость, содержание, награды и т. д.). Похвал заслуживает и продуманный алгоритм поиска нужной книги в коллекции – как по ключевым словам, так и с помощью фильтров по категориям. Ну а отличный мастер экспорта позволит быстро распечатать данные об отобранных книгах по различным критериям (автор, жанр, издательство и т. д.).

В отличие от других книжных каталогизаторов BookCAT прекрасно понимает кириллицу и может использоваться для составления описи русско- и украиноязычных изданий. Увы, проблема с незнанием «наших» ISBN зарубежными онлайновыми ресурсами существует и здесь, так что пока единственным вариантом для отечественного библиофила будет заполнение всех форм BookCAT вручную. Тем не менее если основной процент книг в вашей библиотеке занимают именно англоязычные издания, то ничего лучше BookCAT просто нет.



ЗА
Удобный интерфейс; полнофункциональная поддержка кириллицы; автоматическая загрузка информации о книгах по ISBN-коду

ПРОТИВ
Поиск по ISBN пока недоступен для большинства русскоязычных книг



Особенности национальной работы с библиотекой

Каталогизация книг, изданных на просторах бывшего СССР, – достаточно трудоемкий и изнурительный процесс, который придется выполнять исключительно вручную: увы, Amazon.com и прочие зарубежные Web-каталоги пока не познакомились с классикой украинской и русской литературы. Правда, данная проблема решается очень просто – требуется только добавить поисковый модуль по базам крупнейших российских онлайновых книжных магазинов Ozon.ru и Bolero.ru, которые обладают внушительными базами данных по книгам, изданным в СНГ. Но западных разработчиков этот аспект, видимо, не интересует, да и отечественные почему-то не спешат добавить подобный модуль в свои детища. Тем не менее чудо произошло, и в новой версии программы «Домашняя коллекция» (*homecollection.narod.ru*) наконец-то появился модуль загрузки информации о книгах по данным ISBN. И пусть работает он пока не идеально, для многих отечественных библиофилов это огромный шаг вперед: ведь одно дело добрых четверть часа заполнять все поля карточки книги в коллекции, и совсем другое – ввести 10-значный код ISBN и тут же получить необходимые записи в формуляре.



Кое-что бесплатно

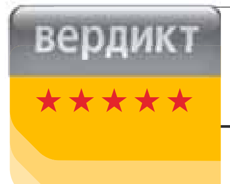
«Домашняя коллекция 1.4.3»
homecollection.narod.ru/russian
Отличный каталогизатор фильмов, музыки, книг и CD от российских разработчиков. Интерфейс программы традиционно аскетичен, но достаточно удобен и функционален, а совершенная бесплатность программы наверняка придется по душе многим отечественным пользователям. Кроме того, это единственная в своем роде программа, которая умеет загружать информацию о русскоязычных книгах из Сети по ISBN-коду.

Free Library
freelibrary.ukrhost.com
Интересный open-source-проект от нашего соотечественника. Несмотря на то что работа над Free Library еще далека от завершения, на сайте программы уже доступна рабочая бета-версия приложения, и ее можно с успехом использовать для менеджмента личной библиотеки. Из замеченных недоработок – отсутствие опции импорта данных (ее обещают в финальном релизе), так что все данные о книгах придется вводить вручную.

All My Movies 4.0

Shareware (30 дней trial, регистрация – 350 руб.)
Разработчик Bolide Software
Web-сайт www.bolidesoft.com/rus/allmymovies.html
Размер 3,9 MB
Адрес загрузки www.bolidesoft.com/cgi-bin/download.pl?file=amm

Нет такого пользователя ПК, который бы не хранил хоть пару наиболее понравившихся ему фильмов на VHS/CD/DVD. С повсеместным распространением высокоскоростного доступа в Интернет и домашних сетей все больше и больше людей приобщается к миру качественного DVD и HDTV-видео, и неудивительно, что коллекции фильмов у многих неофитов начинает стремительно расти, а счет идет на десятки DVD. Соответственно возрастают и требования пользователя к ПО для каталогизации своего видеоархива. На первое место выходят такие параметры, как наглядность и простота в работе, автоматическая загрузка из Интернета информации о фильмах, возможность экспорта базы данных и т. д. All My Movies идеально отвечает практически всем требованиям. Главный плюс программы – простой импорт англоязычных аннотаций к видео с IMDb.com и русскоязычной информации с videoguide.ru и film.ru. Обложки большого размера можно как получить напрямую со сканера, так и загрузить с Amazon.com, а скриншоты с фильма для иллюстрации качества битрейта – экспортировать непосредственно из видеофайла. Для быстрого ориентирования в коллекции предназначена удобная система локального поиска, а менеджер управления фильмами не позволит затеряться особо ценному диску в шкафах безалаберного соседа. Ну а широкие возможности для экспорта своей медиаколлекции в HTML, MS Excel или TXT сделают процесс обмена фильмами со знакомыми намного проще и удобней.



ЗА
Автоматическое скачивание русскоязычных аннотаций к фильмам; удобный интерфейс; отличная функциональность

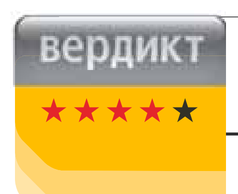
ПРОТИВ
Нет

Music Label 2007 13.1

Shareware (14 дней trial)
Разработчик Code Aero Technologies
Web-сайт www.codeaero.com/music-label
Размер 6,69 MB
Адрес загрузки www.codeaero.com/downloads

Самым важным инструментом в арсенале меломана после утилиты для редактирования ID3-тегов, несомненно, является каталогизатор MP3-композиций и альбомов. Music Label 2007 – перспективный кандидат на звание лучшего в своей категории. Итак, программа умеет работать как с единичными MP3-композициями, так и целыми альбомами, автоматически подгружая информацию из всемирной музыкальной базы данных CDDB, тем самым избавляя нас от надоедливой рутины. Реализованы опция контроля за отданными взаймы дисками, мощный модуль поиска по коллекции, а также менеджер экспорта БД и печати обложек, которые Music Label 2007 тоже умеет загружать непосредственно из Сети. Для каждого жанра музыки можно создать отдельную категорию, чтобы потом не затеряться в завалах из сотни альбомов. Ну а благодаря отличному мастеру переноса файлов вы способны буквально в одно касание перенести любимые песни с жесткого диска на MP3-плеер или мобильный телефон.

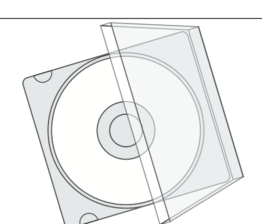
Несколько слов о недостатках. Опция импорта данных с Audio CD работает безупречно, а вот с распознаванием альбомов в цифровом виде у программы периодически возникают определенные проблемы – треки добавляются в базу данных, но признавать их за отдельный MP3-альбом Music Label упорно отказывается. В чем причина такого привередливого поведения – непонятно. Зато радует практически идеальная интеграция утилиты с медиаплеером.



ЗА
Функциональность; поддержка портативных MP3-плееров; широкие возможности по менеджменту своей коллекции

ПРОТИВ
Проблемы с импортом некоторых MP3-альбомов в базу данных программы

КОМПЬЮТЕРЫ, ПЕРИФЕРИЯ, КОМПЛЕКТУЮЩИЕ



Direct3D 10: что нового?

Антон Бреусов

DirectX занимает важное место в архитектуре Windows. Этот набор системных компонентов отвечает за все мультимедийные задачи в системе: видео, звук, графику. Мы расскажем об интересных новинках и изменениях в десятой версии Direct3D – компонента, ответственного за трехмерную графику. Тем более что в Microsoft Vista на его плечи легла визуализация графического интерфейса операционной системы – Aero.

На самом деле мы были бы рады познакомить читателей с новыми возможностями всех компонентов DirectX, если бы... таковые имели место. В этот раз впервые значительным, даже кардинальным изменениям подвергся только Direct3D. Прочие крупные компоненты (а из актуальных их теперь лишь два: DirectInput и DirectSound) остались без изменений, еще несколько уже довольно давно считаются устаревшими (DirectDraw, DirectMusic и DirectPlay) либо предназначенными для мультимедийных, а не игровых задач (DirectShow).

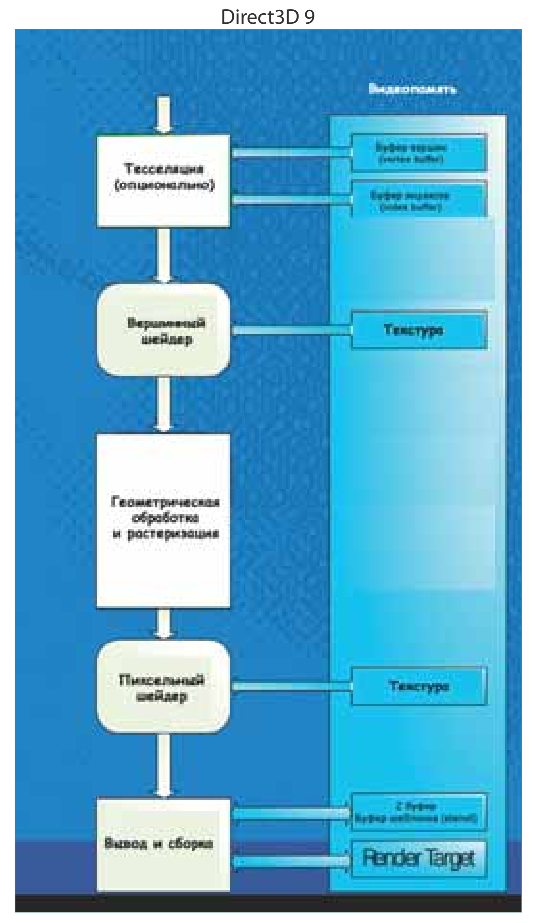
Хотя такой компонент, как Direct3D (D3D), адресован разработчикам ПО и игр и обычные пользователи напрямую с ним не работают, знать о нем им не помешает. Ведь каждая новая версия D3D устанавливает некую планку технических возможностей, которые должен поддерживать 3D-акселератор аппаратно (т. е. без эмуляции видеодрайвером), чтобы называться совместимым с ней, – и эта информация поможет в выборе модели видеокарты. К тому же по поддержке той или иной игрой определенной версии Direct3D можно примерно судить о техническом потенциале графического движка игры, по крайней мере на переходном этапе между версиями (т. е. в ближайшие год-полтора), так как в первую очередь новую версию D3D стараются поддержать наиболее технологичные и современные проекты. И наконец, та или иная игра делается в расчете на определенную минимальную версию Direct3D и без поддержки ее системой (ОС и видеокартой) просто не запустится – это может послужить толчком к апгрейду либо уберечь от покупки несовместимой игры для старого компьютера.

Direct3D 10 стал первым крупным обновлением данного API за последние четыре года – со времен появления D3D 9.0 в 2002 г. И это первый случай, когда его новая версия поддерживается только самой последней операционной системой Microsoft Vista. Поддержка D3D10 в Windows XP официально не планируется, к тому же она трудно осуществима технически. Причина кроется в значительном изменении архитектуры дисплейного драйвера, т. е. уходе от принципа его совместимости с прошлым семейством Windows NT 5.x (Windows 2000, XP, 2003 Server). Новая архитектура называется WDDM (Windows Display Driver Model), и переход на нее во многом вызван появлением нового графического интерфейса в Vista – Aero, базирующегося на Direct3D и в немалой степени «нагружающего» 3D-акселератор. Aero не использует для рендеринга GUI старый двумерный GDI API, применявшийся в Windows для этих целей еще с первых версий, и при использовании которого перерисовываются только части экрана, изменившиеся или «затертые» другими окнами, например, при их перемещении. Многие эффекты Aero являются динамическими и истинно трехмерными, что GDI не под силу. В Aero пересмотрена сама концепция рендеринга интерфейса программ: вместо непосредственного рисования на экране происходит сборка изображения из отдельных частей с применением эффектов на лету, несколько раз в секунду, как это осуществляется в играх. В свою очередь рендеринг трехмерного изображения параллельно несколькими программами, а также самой ОС без возникновения задержек требует лучшего уп-

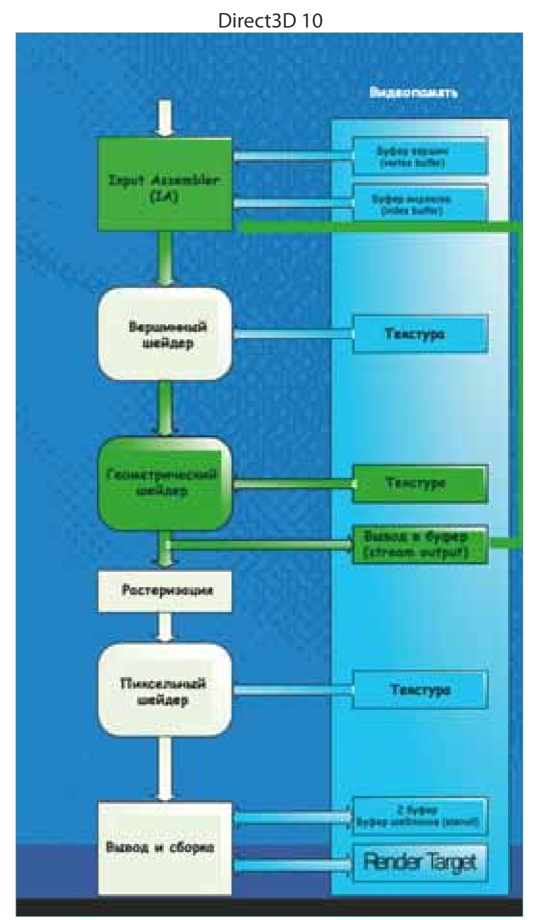


Crysis

Direct3D 9



Direct3D 10



Схемы конвейера рендеринга Direct3D 9 и Direct3D 10

равления его ресурсами, что и достигается с помощью WDDM-совместимых драйверов.

От общеархитектурных изменений в Vista для поддержки D3D10 перейдем к новым возможностям этого API и акселераторов, аппаратно совместимых с ним. На диаграмме изображена общая схема 3D-конвейера в Direct3D, округлые блоки являются гибко программируемыми с помощью шейдеров, прямоугольные же по-прежнему управляются путем установки набора состояний, задающих режим их работы. Уделим внимание новым этапам конвейера.

Input Assembler (IA) предназначен для задания набора входных данных, размещенных в видеопамяти, для использования их последующими этапами конвейера и интерпретации нужным образом. Следующий за ним этап вершинного шейдера (vertex shader, VS) не претерпел особых изменений по сравнению с прошлой версией и служит для трансформации информации отдельных вершин-точек 3D-объектов, изменяя такие их параметры, как координаты или освещенность.

Одним из самых интересных и наиболее мощных нововведений D3D10 являются геометрические шейдеры (geometry shader, GS). Вершинные шейдеры ничего не знают о связях отдельных вершин объекта, над которым работают, т. е. геометрической топологии объекта, и не могут вмешиваться в эти связи, добавляя или удаляя вершины. В отличие от них геометрические шейдеры работают уже с целыми примитивами (точка, линия либо треугольник) и их связями с соседними примитивами, но главное – могут более произвольно с ними обращаться, генерируя на выходе новые примитивы на лету в любом количестве либо пропуская ненужные, в зависимости от входных данных и своего алгоритма. Такие богатые возможности в обращении с геометрией позволяют перенести полностью на GPU многие вещи, которые ранее делались частично под управлением CPU, что снижало скорость параллельной работы процессора и видеокарты за счет частых блокировок 3D-ресурсов для произведения операций над ними на CPU. К примеру, стало возможным полностью перенести на GPU системы частиц, расчет теневых объемов для ряда алгоритмов динамических теней, реализовать наконец честный displacement mapping, некоторые прогрессивные техники motion blur, визуальные эффекты (мех, волосы, растительность), однопроходное создание кубических карт отражения (cubemap).

Стадия геометрического шейдера в 3D-конвейере является опциональной и расположена между этапами вершинного шейдера и растеризации. Кроме того, как видно из схемы, выход геометрического шейдера может быть отправлен и просто в буфер памяти, а затем повторно подан на вход конвейера в произвольный момент, даже на другом кадре. Это позволяет, к примеру, однократно вычислить скелетную анимацию или морфинг для очень сложной модели, сохранить результат операции в видеопамяти, после чего многократно подавать ее на рендеринг на том же или последующих кадрах, реализуя таким образом новый метод инстансинга (instansing) объектов.

Все прочие стадии конвейера не являются чем-то новым: растеризатор преобразует трехмерную сцену в двумерное изображение с учетом перспективы и вызывает пиксельный шейдер (pixel shader, PS) для расчета цвета и Z-глубины каждого пиксела. После чего на последнем этапе сборки и вывода производятся окончательные проверки на глубину (Z test) и соответствие буферу шаблонов (stencil test, может применяться для самых разных алгоритмов, чаще для теней и отражений), в случае успеха результат пиксела сохраняется в буфер кадра или текстуру (render target).

В Direct3D 10 используется очередное поколение шейдеров – Shader Model 4.0 (SM 4.0). Среди новых возможностей: целочисленные и побитовые команды для лучшего управления логикой шейдера, снятие ограничений на количество инструкций в шейдере, увеличение лимитов на количество используемых шейдером текстур. Разработчики отказались и от поддержки низкоуровневого ассемблерного языка программирования шейдеров, теперь все шейдеры должны быть написаны на высокоуровневом языке HLSL. Сама функциональность HLSL в четвертой версии разбита на некую базовую, которую поддерживают все три типа шейдеров (VS, GS и PS), и специфическую для каждого из них. Легко видно, что такие изменения, как введение третьего типа шейдеров и унификация их базовой функциональности, лишний раз послужили толчком к переходу в новом D3D10-совместимом поколении акселераторов к унификации архитектуры GPU, когда в зависимости от нагрузки на ту или иную часть 3D-конвейера отдельные вычислительные блоки GPU временно берут на себя функции по работе над одним из трех типов шейдеров. И хотя подобная архитектура GPU не является непременным требованием со стороны спецификаций Direct3D, она оказалась вовремя поддержанной как NVIDIA в GeForce 8 series, так и AMD/ATI в еще не вышедшем R600.

В SM 4.0 было уделено особое внимание передаче константных данных в код шейдера. Через них в шейдер передавались самые разные наборы данных, например о костях модели для скелетной анимации, информация об источниках света, позиции, повороте и масштабе модели. Ранее у каждого шейдера имелся один довольно небольшой блок константных данных, его приходилось часто менять, иногда перед каждым вызовом рендеринга, постоянно перекачивая весь блок между системной и видеопамятью. В SM 4.0 константные данные разбиты на наборы, которыми можно управлять независимо и подключать к шейдеру до 16 таких наборов. Подобный подход дает немалый выигрыш в производительности, поскольку разные наборы констант можно обновлять независимо и с разной

частотой. Некоторые загружаются в видеопамять единожды, сразу после загрузки уровня (например, список статических источников света), другие будут изменяться лишь один раз за кадр (положение и параметры динамических источников света в сцене), а третьи – с каждым выводимым объектом (позиция, ориентация, анимационные данные).

Кроме того, в десятой версии наконец ликвидированы пережитки, которые оставались еще с шестой-седьмой версии. Так, произошел окончательный отказ от механизмов Fixed Function Pipeline (FFP) – конвейера с фиксированной функциональностью, методики рендеринга «дошейдерной» эпохи. Это был большой набор состояний, флагов и функций для их установки, который и так уже долгое время в новых акселераторах эмулировался с помощью шейдеров и существенно «раздувал» как код видеодрайвера, так и саму библиотеку Direct3D. Под нож пошла и «развесистая» система опроса драйвера видеокарты через сам D3D о возможностях и ограничениях аппаратуры – capabilities (или кратко – caps). Зачастую данные, полученные подобным образом, были неполны или просто неверны. Разработчикам также приходилось нередко использовать всевозможные «хаки» как для отдельных поколений графических чипов, так и для некоторых особенностей архитектур видеокарт ATI и NVIDIA. Microsoft пытается в очередной раз привести все к единому, поддерживаемому всеми стандарту, и видеокарты, которые хотят называться D3D10-совместимыми, должны попросту поддерживать все возможности, оговоренные в документации на Direct3D от и до, без отклонений в сторону меньшей функциональности. Были исключены медленные вызовы рендеринга объектов из системной памяти (DrawPrimitiveUp), как и весь механизм работы с пулами памяти. На практике даже в играх топ-компаний часто злоупотребляли этими возможностями, что сильно снижало производительность. Теперь все ресурсы должны быть явно размещены в видеопамяти перед использованием. Исчезла давно критикуемая концепция «потери и восстановления устройства» (device lost & restore) – к такому состоянию Direct3D приходил после нажатия *Alt+Tab*, *Win+L* (блокировка сессии) или *Alt+Enter* (переключение между полноэкранным и оконным режимами). При возникновении подобной ситуации игра должна была освободить все занятые ею ресурсы Direct3D, произвести сброс устройства, затем пересоздать эти ресурсы заново. Что происходило, во-первых, медленно, во-вторых, код обработки описанной ситуации (иногда достаточно сложный) был рассредоточен по всему графическому движку, и в случае допущенной где-то ошибки игра просто «падала» после *Alt+Tab*. С такой проблемой, наверное, сталкивался каждый. Сейчас из Direct3D выделен отдельный модуль под названием DXGI (DirectX Graphics Infrastructure), который отвечает за общие вопросы управления 3D-адаптерами, дисплеями и экранными режимами, гаммой, презентацией финального изображения, а также обра-

Даты выхода различных версий DirectX

Версия DirectX	Операционная система	Дата выпуска
DirectX 1.0	Windows 95a	30 сентября 1995
DirectX 2.0/2.0a	Windows 95 OSR2 и NT 4.0	5 июня 1996
DirectX 3.0/3.0a	Windows NT 4.0 SP3 (последняя версия с поддержкой DirectX для Windows NT 4.0)	15 сентября 1996
DirectX 4.0	–	–
DirectX 5.0	Была доступна в бета-версии под Windows NT 5.0, инсталлировалась под Windows NT 4.0	16 июля 1997
DirectX 5.1	Windows 95/98/NT 4.0	1 декабря 1997
DirectX 5.2	Windows 95	5 мая 1998
DirectX 6.0	Windows 98/NT 4.0	7 августа 1998
DirectX 6.1	Windows 95/98/98SE	3 февраля 1999
DirectX 7.0	Windows 95/98/98SE/2000	22 сентября 1999
DirectX 7.0a	Windows 95/98/98SE/2000	1999
DirectX 7.1	Windows 95/98/98SE/Me/2000	16 сентября 1999
DirectX 8.0	Windows 95/98/98SE/Me/2000	30 сентября 2000
DirectX 8.0	Xbox	3 ноября 2000
DirectX 8.0a	Последний вариант под Windows 95	7 ноября 2000
DirectX 8.1	Windows 98/98SE/Me/2000/XP	12 ноября 2001
DirectX 9.0	Windows Server 2003	19 декабря 2002
DirectX 9.0a	Windows 98/98SE/Me/2000/XP	26 марта 2003
DirectX 9.0b	RC2	13 августа 2003
DirectX 9.0c	Windows XP SP2, Windows Server 2003 SP1, Xbox 360	13 декабря 2004
DirectX 9.0c	Совместимые с DX9.0c версии Windows, впервые включены D3DX DLL	9 декабря 2005
DirectX 9.0c (Shader Model 3.0)	Windows XP Последнее обновление с поддержкой Windows 98/98SE/Me/2000 – в августе 2005 Версии декабря 2005 и февраля 2006 – с поддержкой формата XML для некоторых классов	Ежемесячные обновления с августа 2005
DirectX 9.0L	DirectX 9 API – только для Windows Vista	–
DirectX 10.0	Новая версия DirectX – только для Windows Vista	–



Crysis

ботку ситуаций переключения режима пользователем по *Alt+Enter*. И наконец, за счет избавления от всех устаревших возможностей, а значит, облегчения Direct3D runtime, вместе с переносом многих проверок правильности данных с этапа рендеринга на этап создания ресурсов, были облегчены многие вызовы Direct3D, т. е. теперь можно выводить на экран больше объектов в каждом кадре при прежней производительности.

Итак, мы видим, что Microsoft учла многие недостатки и ограничения прошлых поколений своего 3D API и постаралась их исправить, зачастую путем простого отказа от накопленного «балласта». Особое внимание было уделено повышению гибкости программирования 3D-конвейера, перспективе обеспечения еще большего параллелизма между CPU и GPU, снижению объемов передаваемых в видеокарту данных, улучшению менеджмента ее ресурсов. Добавление некоторых возможностей, таких как геометрические шейдеры, открывает путь к реализации многих систем и алгоритмов полностью на GPU (системы частиц, displacement mapping). Хотя ничто не дается даром – Direct3D 10 будет работать только с Vista и только с новым поколением ускорителей. Для всего остального придется использовать девятую версию.

Сейчас на рынке уже имеется одна линейка акселераторов с поддержкой Direct3D 10 – NVIDIA GeForce 8800, финальная версия DirectX SDK вышла в декабре, а вот финальную версию D3D10-совместимых драйверов под этот акселератор можно будет увидеть лишь в январе 2007 г., когда в розничной продаже появится Microsoft Windows Vista. В скором времени стоит ожидать как младшие модели в этой линейке ускорителей от NVIDIA, так и конкурирующий продукт от ATI, имеющий пока кодовое название R600 (поступит в I квартале 2007). По-видимому, первые игры с движками, поддерживающими новый API, начнут выходить к весне-лету 2007 г.; вероятно, ими станут Crysis от Crytek или игры на Unreal Engine 3.0 (Unreal Tournament 2007). Впрочем, оба эти движка также поддерживают и DirectX 9.0c, да и полный переход на новую версию API с отказом от поддержки предыдущей произойдет не раньше чем через полтора-два года, когда текущее поколение акселераторов окончательно устареет.

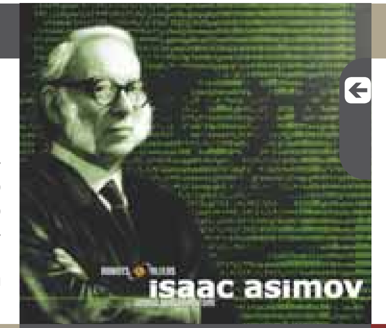


Alan Wake

1 ЯНВАРЯ 2000

Семь лет как канула в Лету Y2K problem – «проблема 2000 года». А вместе с ней и страхи рядовых пользователей во всем мире. По некоторым данным, на подготовку к «катаклизму» было выделено 300 млрд долл. Однако бытует мнение, что значительная часть этих средств была потрачена впустую.

www.y2ktimebomb.com



2 ЯНВАРЯ 1920

В России родился знаменитый писатель-фантаст и биохимик Айзек Азимов. В 1923 г. трехлетнего Айзека родители увезли в США. Студентом он изучал химию, но в конце 50-х все-таки избрал писательское поприще. Автор около 500 книг, Азимов был удостоен всех основных литературных наград в области фантастики.

www.asimovonline.com

3 ЯНВАРЯ 1966

На улице Хайт-Эшбери в Сан-Франциско открылся первый психоделический магазин. Ассортимент включал предметы искусства андеграунда, журналы, музыку, одежду и декор. Отдельное место занимали приспособления для выращивания и курения марихуаны и «травяная» атрибутика.

www.fringeunderground.com/haightashbury.html

7 ЯНВАРЯ 1887

Томас Стивенс из Сан-Франциско завершил первое кругосветное путешествие на велосипеде, начатое в апреле 1884 г. За неполных три года он проехал 13 500 миль, при этом пересек территорию Америки, Англии, Франции, Болгарии, Чехословакии, Турции, Ирана, Афганистана, Индии, Японии.

rjs.org/gutenberg/Stevens_Thomas

8 ЯНВАРЯ 1935

День рождения короля рок-н-ролла Элвиса Пресли – человека, слава которого не меркнет даже через 30 лет после его смерти… В мире продано более миллиарда виниловых пластинок и CD певца. А поклонники продолжают обсуждать версию о том, что Элвис не умер в 1977 году, а жив и находится среди нас.

fan.elvis-presley.ru



9 ЯНВАРЯ 1924

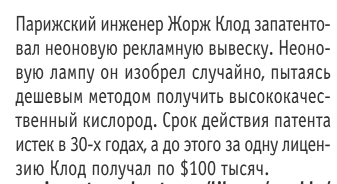
В Тбилиси на свет появился будущий великий украинский, армянский и грузинский режиссер Сергей Параджанов. Оставленное Украине наследие – снятый в 1965 г. по повести М. Коцюбинского фильм «Тени забытых предков», получивший 16 призов на различных международных кинофестивалях.

www.parajanov.com

13 ЯНВАРЯ 1957

Американская фирма Wham-O Company создала новую игрушку – летающую тарелку Фрисби (Frisbee). До этого были попытки использовать в качестве материала для диска металл, однако разработчики выбрали более безопасный и легкий пластик. С тех пор компания выпустила свыше 100 млн «тарелочек».

frisbee.com.ua



14 ЯНВАРЯ 1898

Умер английский писатель, философ, математик, фотограф Льюис Кэрролл. Трудно переоценить влияние его «Алисы в стране чудес» на творчество многих знаменитых музыкантов, артистов, писателей, а власти Британии внесли Алису в список двенадцати «самых английских» явлений.

www.elisanet.fi/mlang/lewis/carroll-music.html

17 ЯНВАРЯ 1847

Родился «отец русской авиации» Николай Егорович Жуковский – основоположник современной гидро- и аэромеханики. Ученый исследовал динамику полета птиц, открыл закон, определяющий подъемную силу крыла самолета, разработал вихревую теорию воздушного винта.

www.cosmoworld.ru/spacehistory/firsts/zhukovsky.html

18 ЯНВАРЯ 1919

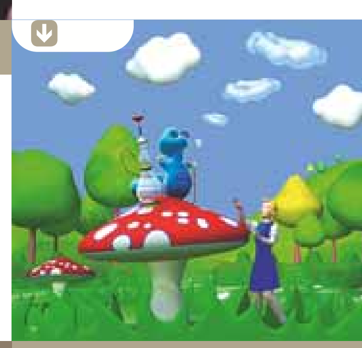
Уолтер Оуэн Бентли (известный как W.O.) основал в Англии компанию «Бентли Моторс». Разработанный Уолтером в 1919 г. скоростной спортивный автомобиль стал одной из самых популярных машин века. В 1931 г. «Бентли» купила компания Rolls-Royce, а в 1998-м она была продана концерну Volkswagen.

www.bentleymotors.com

19 ЯНВАРЯ 1915

Парижский инженер Жорж Клод запатентовал неоновую рекламную вывеску. Неоновую лампу он изобрел случайно, пытаясь дешевым методом получить высококачественный кислород. Срок действия патента истек в 30-х годах, а до этого за одну лицензию Клод получал по $100 тысяч.

inventors.about.com/library/weekly/aa980107.htm



23 ЯНВАРЯ 2001

С клавиатур компьютеров Белого дома в США пропала клавиша *W* – с буквой, позволяющей отличить имя Джорджа Буша-мл. (George W Bush) от имени отца – экс-президента Джорджа Буша. Поговаривали, что это был прощальный «подарок» команды Билла Клинтона перед уходом с поста.

news.bbc.co.uk/hi/russian/news/newsid_1138000/1138384.stm



24 ЯНВАРЯ 1848

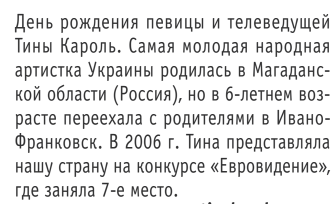
Американский плотник Джеймс Маршалл обнаружил золотой самородок в реке в Калифорнии – жителей США охватила «золотая лихорадка». Самому Маршаллу она практически ничего не дала – с началом «лихорадки» он был вытеснен со своего участка волной золотоискателей, ринувшихся в Калифорнию.

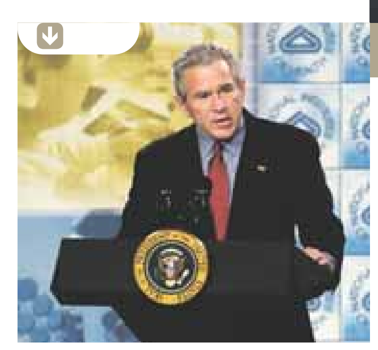
www.ufolog.nm.ru/aurum.htm

25 ЯНВАРЯ 1985

День рождения певицы и телеведущей Тины Кароль. Самая молодая народная артистка Украины родилась в Магаданской области (Россия), но в 6-летнем возрасте переехала с родителями в Ивано-Франковск. В 2006 г. Тина представляла нашу страну на конкурсе «Евровидение», где заняла 7-е место.

www.tinakarol.com.ua

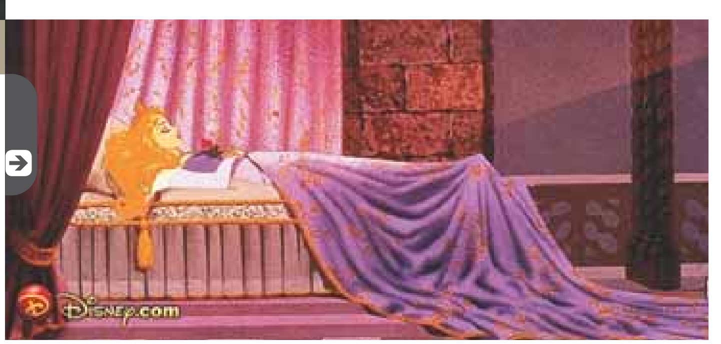




29 ЯНВАРЯ 1959

На экраны вышел анимационный фильм «Спящая красавица» Уолта Диснея. На создание 75-минутного мультика группа из 300 человек потратила 6 лет, а обошелся он студии в 6 млн долл. В картине использовалась музыка из одноименного балета П. И. Чайковского.

www.gwu.edu/~folktale/GERM232/sleepingb



4 ЯНВАРЯ 1992

Канал РТР начал показ «Санта-Барбары», в то время как на американском ТВ шоу шло с 1984 г. и еще продолжались съемки новых серий. Рейтинг сериала в России оказался неслыханно высоким – зрители посмотрели все 2123 серии, а название фильма стало именем нарицательным.

www.santa-barbara.ru

5 ЯНВАРЯ 1980

Компания Hewlett-Packard представила свой первый ПК HP-85, опередив выход IBM ПК на полтора года. 85-я модель поддерживала Basic и поставлялась с монитором, встроенным принтером и системой памяти на кассетах. Стоило устройство $3250 (в 2005 г. это составило бы $7600).

www.hpmuseum.org/hp85.htm

6 ЯНВАРЯ 1846

В Киеве основано тайное Кирилло-Мефодиевское братство, в которое вошли Пантелеймон Кулиш, Николай Костомаров и др., а позже присоединился и Шевченко. Целями товарищества были: уравнение в правах всех славянских народов, уничтожение царизма, верховенство прав человека.

www.ukrterra.com.ua/review/9/Lunak.htm

10 ЯНВАРЯ 49 ДО Н. Э.

Проконсул Гай Юлий Цезарь с небольшим войском перешел реку Рубикон – границу между Италией и римской провинцией, нарушив закон и начав тем самым гражданскую войну. Цезарь рискнул и был вознагражден императорской короной. А выражение «перейти Рубикон» стало крылатым.

www.livius.org/a/battlefields/rubico/rubico.html



11 ЯНВАРЯ 1902

Выход первого номера американского журнала Popular Mechanics. Это научно-техническое издание в доступной форме рассказывает о новинках из мира технологий, космоса, спорта. Сейчас особым успехом пользуется колонка об автомобилях ведущего «Ночного шоу» Джея Лено.

www.popularmechanics.com

12 ЯНВАРЯ 1938

Немецкий археолог Вильгельм Кениг при раскопках под Багдадом нашел древнейший гальванический элемент – скрепленные медные цилиндры со стальными сердечниками. Их возраст – около 2000 лет. Опыты показали, что «багдадская батарейка» могла выдавать напряжение до 1 В.

www.world-mysteries.com/sar_11.htm

15 ЯНВАРЯ 2001

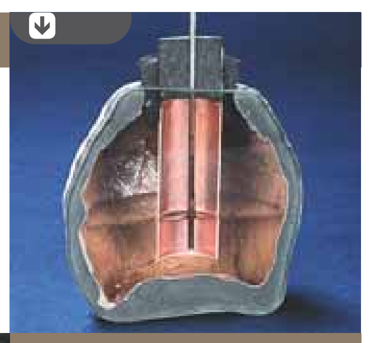
Лоуренс Сэнгер и Джимми Уэйлс открыли сайт «Википедия» – онлайн-энциклопедию, использующую технологии «вики», позволяющие редактировать содержание любому пользователю. На сегодня в английской «Википедии» более 1,5 млн статей, а пишется энциклопедия на 250 языках.

wikipedia.org

16 ЯНВАРЯ 1969

Чешский студент Ян Палах сжег себя на Вацлавской площади в Праге в знак протеста против советской оккупации. Через месяц еще один студент Ян Зайиц также провел акцию самосожжения. Всего в период Пражской весны при вторжении войск СССР 72 гражданина Чехословакии были убиты, сотни – ранены.

www.janpalach.com



20 ЯНВАРЯ 1980

Америка, а за ней еще около 60 стран объявили бойкот Олимпиаде-80 в Москве в связи с вторжением советских войск в Афганистан. Официальным языком игр Кремль срочно утвердил французский, а в 1984 г. вместе с союзниками СССР ответил бойкотом Олимпийских игр в Лос-Анджелесе.

sec.pmg17.vn.ua/tischenko/s1980.html

21 ЯНВАРЯ 1790

Французский доктор Жозеф-Игнас Гильотен предложил осуществить смертную казнь путем обезглавливания на им же спроектированной машине. В 1792 г. в Париже на Гревской площади на гильотине казнили первого смертника. Только в 1977 г. (!!!) после последней казни адский аппарат был передан в музей.

www.metaphor.dk/guillotine



22 ЯНВАРЯ 1984

Вышел первый рекламный ролик нового компьютера Apple Macintosh «1984». В нем девушка в футболке с надписью Macintosh бросает молот в экран, с которого к толпе обращается с речью «Большой Брат». Несложно было догадаться, что он олицетворял конкурентов – IBM.

www.uiowa.edu/~commstud/adclass/1984_mac_ad.html

26 ЯНВАРЯ 1871

Американскому врачу Джорджу Ф. Грину был выдан первый патент на бормашину с электрическим приводом. Частота вращения сверла в то время не превышала нескольких тысяч оборотов в минуту, тогда как в современных моделях она достигает сотен тысяч оборотов.

www.ada.org/public/resources/history/timeline_20cent.asp

27 ЯНВАРЯ 1860

В типографии Пантелеймона Кулиша впервые вышло полное издание «Кобзаря» Тараса Шевченко. Сборник дал начало новому этапу в развитии украинской литературы и языка. В том же году был опубликован «Кобзарь» в переводе российских поэтов.

www.kobzar.info

28 ЯНВАРЯ 1935

Исландия стала второй страной после СССР, в которой были легализованы аборты. Вторая половина XX века характеризовалась смягчением абортного законодательства во всем мире, кроме, например, Ирландии, где в конституции закрепили гарантии «права на жизнь нерожденного ребенка».

www.cbctrust.com/history_law_religion.php



30 ЯНВАРЯ 1969

Состоялся последний публичный концерт The Beatles на крыше студии Apple Records в Лондоне. Минут через 40, после повторного исполнения Get Back, выступление было прервано полицией, которую вызвали офисные работники из домов напротив, жалуясь на слишком громкий «шум».

www.bbc.co.uk/russian/specials/1128_beatles_london/page22.shtml

31 ЯНВАРЯ 1865

Дмитрий Иванович Менделеев защитил докторскую диссертацию на тему «О соединении спирта с водою» и стал профессором Петербургского университета и заведующим кафедрой технической химии. Но, вопреки сложившемуся мнению, водку химик не изобретал, она существовала задолго до него.

www.drinks.internet.ru/Distillat/mendeleev.asp



Моз@ика

Google и YouTube в предвыборной кампании

Агентство Reuters, а вслед за ним и другие СМИ опубликовали репортаж о встрече исполнительного директора Google Эрика Шмидта с представителями республиканской партии. В процессе общения с политиками он заявил, что президентские выборы 2008 г. выиграет та сторона, которая наиболее эффективно будет использовать возможности Всемирной Сети.

Ясное дело, свои тезисы Шмидт иллюстрировал примерами применения сервисов Google Earth и ставшего недавно собственностью корпорации YouTube.

Уже были случаи, когда размещенная на них информация оказывала существенное влияние на ход избирательных кампаний. Так, в Бахрейне разразился скандал. В Сети распространили полученные с помощью Google Earth изображения роскошных поместий правящей семьи. Тогда правительство этой страны попыталось спасти репутацию, ограничив доступ к упомянутым фотографиям.

Можно не сомневаться, что в грядущей президентской гонке будут пущены в ход и «слив компромата» через YouTube, и пиар разных цветов и оттенков, в том числе и в блогах. Кстати, в отношении расходов онлайновая реклама и PR существенно дешевле телевизионных роликов.

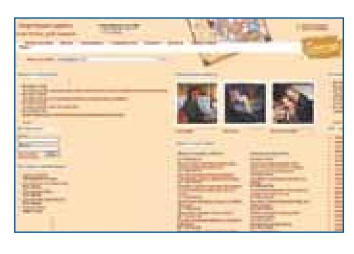
Легальное лицо BitTorrent

Компания BitTorrent, владелец одноименной файлообменной службы, объявила о получении новой лицензии, которая позволит ей сделать доступными для загрузки многие кинофильмы, а также телевизионные сериалы и шоу. Эта услуга будет внедрена в рамках ее видеосервиса, стартующего в феврале 2007 г.

Уже подписаны контракты с такими гигантами кино- и телеиндустрии, как Paramount Pictures, 20th Century Fox, Lion's Gate, VH1, Nickelodeon, Comedy Central и др. По словам представителей BitTorrent, цены окажутся вполне щадящими. За эпизод телешоу у зрителя попросят всего один доллар, а фильмы будут доставаться по цене видеодисков. Справедливости ради отметим, что планируются некоторые ограничения (например, на количество просмотров и т. п.).

Короче говоря, BitTorrent окончательно переселился из андеграунда в легальное медиапространство, а его сервис превратился в официальную пиринговую систему распространения коммерческого контента.

Блог



www.canvas.com.ua
Что изображено на холсте?

Украинский сайт Canvas предлагает посетителям весьма обширную информационную базу по изобразительному искусству. Уже сейчас здесь имеются биографические данные о более чем 5 тыс. художников, справочные сведения о многих картинных галереях, фотографии 20 тыс. работ мастеров прошлого и настоящего. Ресурс снабжен удобной системой поиска и сортировки. По словам владельцев сайта, каждый день добавляется не менее 200 новых элементов.



www.jobim.ru
Отец босса-новы

Бразилия – это не только футбол, пляжи Копакабаны, но и босса-нова. А настоящим олицетворением данного музыкального стиля является замечательный композитор и пианист Антонио Карлос Жобим. Его произведения звучали в исполнении таких звезд мирового класса, как Стен Гетц, Элла Фитцджеральд, Фрэнк Синатра, Аструд Джильберто и др. Сайт выполнен очень элегантно, а наполняя его контентом, создатели не ограничиваются лишь сведениями о маэстро, публикуя и другие материалы, связанные со стилем босса-нова.



kinklub.com
Все лучшее – детям

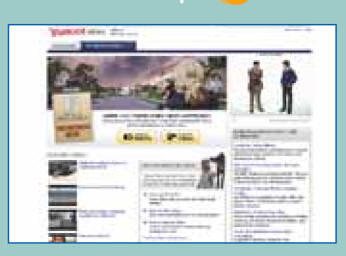
Тема «Интернет и дети» заслуживает отдельного серьезного разговора, и мы непременно вернемся к ней в специальном материале в одном из будущих номеров журнала. А пока предлагаем ознакомиться с неплохим сайтом, который можно рассматривать как некий путеводитель по детской Сети. Здесь есть и весьма обширный каталог, и «искалка», и форум для общения малолетних сетян, и даже собственная баннерная сеть.



www.polarinertia.com/nov06/cart01.htm
Брошенные тележки

Как ни странно, первой ассоциацией, которая пришла в голову после просмотра содержимого этой фотогалереи, было слово «одиночество». И действительно, что может быть более одиноким, чем брошенная тележка для продуктов из супермаркета? Кстати, на изображениях представлены тележки разнообразных конструкций, да и фоны варьируются – от стены, украшенной граффити, до парковых дорожек.

Сайт месяца »



news.yahoo.com/you-witness

Агентства Reuters и Yahoo! запустили новый онлайновый медиасервис «Вы – очевидец». Самое интересное состоит в том, что пользовательские фото- и видеоматериалы оттуда могут попасть в новостные ленты Reuters, Associates Press и CNN.



www.cucumis.org/translation_3_w
Онлайновые переводы – бесплатно

Необходимость в переводах с одного языка на другой возникает довольно часто. Но не всегда хочется пользоваться программами или специализированными онлайновыми сервисами. Все же живой и квалифицированный переводчик сделает эту работу куда качественнее. В рамках службы Cucumis заказы выполняются на добровольной основе и совершенно бесплатно. Мы не можем судить об уровне услуг, но, думается, в случае крайней необходимости не преминем воспользоваться.



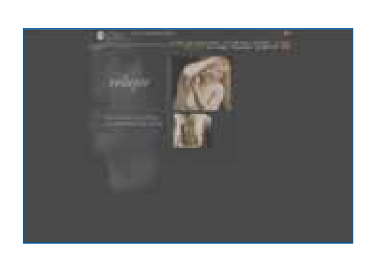
www.sovetika.ru
Путешествие в недалекое прошлое

Многие нынешние пользователи родились уже после того, как Советский Союз канул в Лету. Но в русскоязычном сегменте Всемирной Сети сохраняется память о том периоде. Создатели сайта *sovetika.ru* отнюдь не тоскуют о «совке». Просто выкладывают текстовые и графические материалы, отражающие «дух и букву» той эпохи. От истории никуда не денешься – она была, и мы полагаем, что следует хранить сведения о ней, чем, собственно, и занимаются люди, наполняющие данный ресурс контентом.



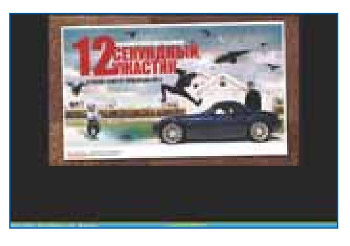
pero-maat.ru
Пирамиды и мумии

Творческий проект «Перо Маат» входит в состав содружества сайтов, объединенных общеисторическим порталом «Новый Геродот» (*gerodot.ru*), и посвящен, как нетрудно догадаться из заглавия этого мини-обзора, Древнему Египту. Хозяева ресурса принимают для публикации материалы любого жанра – статьи по истории, культуре, религии, художественные произведения, фотоизображения археологических находок и даже обои и скринсейверы. Главный критерий – соответствие теме сайта.



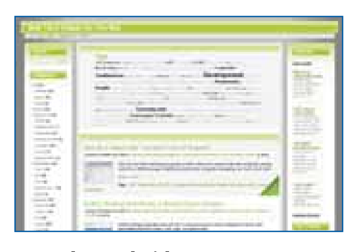
www.photo.rmn.fr
Лувр и Орсэ в одном флаконе

Французские музеи, фонды которых полны бесценных шедевров, объединены в ассоциацию Réunion des musées nationaux. Среди ее участников – Лувр, Орсэ, Центр Жоржа Помпиду, музей Пикассо и др. В рамках данного сообщества работает фотографическое агентство. Теперь попытайтесь себе представить количество и качество художественных коллекций, доступных для просмотра онлайновым посетителям французских музеев.



ru.12secondthriller.com/ru-RU
Автомобильный триллер

Одной из моделей, которые в минувшем году особенно активно продвигала японская корпорация Mazda, был кабриолет-купе MX-5. Говорят, что при его создании конструкторы руководствовались принципом Jinba Ittai («единство всадника и коня»), иными словами, пытались сделать автомобиль, послушно реагирующий на действия водителя. На указанном сайте смотрите отличные 12-секундные промо-ролики.



www.bestechvideos.com
Мануалы и конференции – на видео

Не всем заинтересованным лицам удается посещать специализированные международные конференции по обширной IT-тематике. Не беда, на указанном ресурсе есть видеорепортажи с лекций всемирно известных специалистов в своих областях, прочитанных на различных мероприятиях, а также видеоинструктажи. Все современные фишки типа облачка тегов или RSS-каналов присутствуют.

Моз@ика 2.0



woophy.com



Оригинальное по задумке и симпатичное по исполнению Web-приложение, реализованное с помощью флэш-технологии. Идея состоит в привязке фотографий к конкретным географическим локациям.

Зайдя по указанному выше адресу, вы обнаружите карту со множеством отметок в разных ее точках. Если навести указатель мыши на любую из них, то «выскочит» табличка, в которой содержатся информация о данном географическом объекте, маленькая картинка и число, отображающее количество фотографий, относящихся к данной точке. Понятно, что каждую из них можно посмотреть.

Ежемесячно на сайте проводятся конкурсы – администрация предлагает выкладывать фото, объединенные заданной темой.



epictrip.com



Новые веяния в вебостроительстве активно проникают и в такую обжитую сетевую сферу, как сайты о туризме и путешествиях. Один из показательных примеров – epictrip.com. Конечная цель разработчиков ресурса – создать площадку, где потенциальные путешественники могли бы найти максимум информации, так сказать, из первых рук, о тех местах, которые они намерены посетить. Самое главное состоит в применении для этого мультимедийного контента – от фото и аудио до видео и виртуальных туров. Естественно, предусмотрены ряд функций социальных сетей, а также пользовательские блоги.



grazr.com



Технология RSS сегодня используется буквально на каждом шагу, да и приложений для чтения лент уже вышло очень и очень много. Тем не менее мы обратим ваше внимание на данный ресурс, ведь работа с ним столь приятна и комфортна.

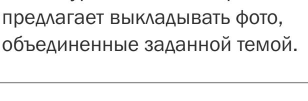
Всевозможных настроек здесь хватает, а самый простой способ пользования сервисом состоит в том, что вы вводите адрес RSS-потока, получаете код, копируемый на требуемую Web-страничку или в блог. В результате появляется элегантная кнопочка с надписью «Grazr», после нажатия на которую вашему взору открывается перечень заголовков. Работает приложение весьма быстро. Проблем с кириллицей пока не замечено.



stickis.com



Все знают, что такое стикер. Так вот, у данного сервиса сходное не только название, но и функциональное назначение. На обычных стикерах люди пишут «напоминалки» для себя и других и приклеивают их на видных местах. А Stickis дает возможность оставлять свои заметки на любой страничке Всемирной Сети. Естественно, при этом не вторгаясь в содержание самих Web-документов.



Для начала следует установить специальный плагин для Firefox. После его инсталляции в браузере появится панель, с помощью которой производятся все действия.

К примеру, в процессе серфинга по Сети вы попали на страничку, каковую страсть как хочется откомментировать. Один щелчок по панели – и вы добавляете свои заметки. Причем их можно сделать и публичными (доступными для чтения другим пользователям сервиса), и оставить в приватном режиме for your eyes only.

Оставленные вами или другими посетителями комментарии будут отображаться либо прямо на панели инструментов, либо в специальном окошке в правом углу браузера.



mydays.ru

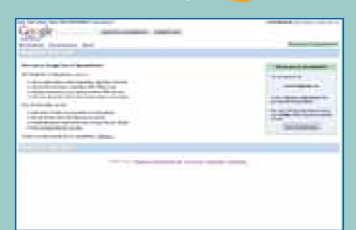


В повседневной рутине частенько забываешь о праздниках, памятных датах и знаменательных событиях. Остается одно – надеяться, что кто-то напомнит о предстоящем дне рождения тещи или годовщине свадьбы. Именно для того чтобы не загружать собственный мозг хранением подобной информации, и предназначен сервис mydays.

После регистрации вносятся те даты, которые пользователь считает наиболее важными для себя. Дальше все просто – уведомления о предстоящих торжествах будут «падать» в электронный почтовый ящик. Как обычно, разработчики обращают внимание на то, что, дескать, список можно увидеть из любой точки планеты, где есть доступ к Сети и он никоим образом не будет утерян при сбоях или переустановке системы на вашем личном компьютере.

В качестве бонуса на сайте предлагаются еще и советы по поводу того, какие подарки лучше всего подойдут другу, начальнику, сисадмину и т. п.

Сайт месяца »



docs.google.com

Мы уже рассказывали об одном из первых знаменитых онлайновых текстовых редакторов под названием Writley. Как известно, впоследствии он стал собственностью Google, и теперь его пользователи автоматически попадают по указанному выше адресу, где и обитает комплект офисных приложений от Google, способный при необходимости заменить Word и Excel.



mypictr.com



Сегодняшнему сетенавту, особенно увлекающемуся блогами, форумами и Web 2.0, частенько приходится задумываться о создании аватаров. Каждый раз запускать Photoshop или другой графический редактор для того, чтобы просто скопировать кусочек уже имеющейся картинки, не всегда хочется. Вот тут-то на помощь и приходит mypictr.

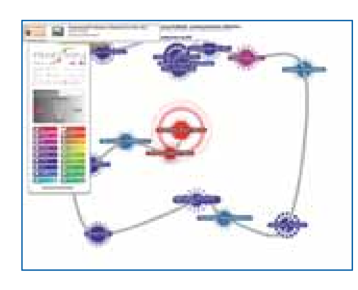
Это онлайновое приложение заточено лишь под одну функцию – «вырезалки», но справляется со своей задачей виртуозно. С точки зрения пользователя здесь все более чем просто. Загружается исходная картинка. При необходимости можно увеличить/уменьшить ее. Затем подвижный квадратик помещается в нужное место. Размеры фрагмента устанавливаются как вручную, так и автоматически под требования конкретного сервиса (YouTube, MySpace, Flickr и т. п.). После всех выполненных действий остается нажать кнопку *pictrit* – и юзерпик готов.

ruspace.ru

★★★★★

В русскоязычном сегменте Всемирной Сети увеличивается количество социальных сетей. Новый ресурс такого плана ruspace.ru в принципе не вносит каких-то революционных изменений в традиционный подход к построению подобных структур, хотя его администрация гордо заявляет в своем «манифесте», что это «социальная сеть для всех русскоговорящих людей на планете Земля».

К услугам пользователей здесь имеется «стандартный джентльменский набор» для построения личного профиля с персональной информацией, графикой, музыкой и фотографиями, добавления друзей, комментирования записей и снимков других участников сети.



musicovery.com



Очаровательный сетевой «радиоприемник» в стиле Web 2.0. Ничего лишнего, элегантный дизайн, вызывающий очень приятные визуальные ощущения (скриншоты не в силах передать всего очарования). Учтены вкусы и запросы самой разнообразной аудитории. На панели «приемника» указаны названия различных музыкальных направлений – rock, soul, funk, latino и т. п. (всего 18 штук). Согласно установкам, в треклист будут включаться соответствующие композиции. Настройке поддаются многие параметры, например настроение (на разных полях которого dark и positive) или темп (спокойный – энергичный). А еще, двигая бегунок по шкале, можно запустить своеобразную машину времени, «приносящую на волнах эфира» мелодии определенного периода.



Rutube.ru



Клоны тоже имеют право на существование. Особенно в тех случаях, когда они выполнены высококачественно. Нам представляется, что нет смысла указывать на ресурс, который послужил образцом для создателей русскоязычного онлайнового видеосервиса. Первые впечатления от новичка весьма положительные.

Новости блогосферы

Александр Птица

Годовщина Блоги@Mail.ru

В конце ноября сервис Блоги@Mail.ru отпраздновал первую годовщину своего существования. Естественно, к знаменательной дате был приурочен пресс-релиз, в котором подробно описаны все успехи, достигнутые за этот период времени.

Итак, по официальной статистике на «Блогах» создано около 800 тыс. дневников, 20 тыс. сообществ, сделано 3,5 млн пользовательских записей, породивших 14,5 млн комментариев.

Конечно, представленные цифры впечатляют, но все же такой массовостью, как, скажем, ЖЖ, «Блоги» похвастаться еще не могут. В рейтинге «Яндекса» они пока занимают четвертое место в списке популярности, пропустив вперед LiveJournal, LiveInternet и diary.ru.

Отрадно, что в течение отчетного года в рамках сервиса постоянно внедрялись новые функциональные возможности. В частности, солидная работа была проведена в отношении реализации концепции «Блогов» в качестве «мультимедийного средства самовыражения».

Сейчас, кроме текстовых записей и фотографий, у пользователей есть возможность публиковать в дневниках видеоролики и голосовые записи. Первое стало осуществимым благодаря появлению сервиса Видео@Mail.ru и его тесной интеграции с блогами. А для голосовых записей реализован специальный интерфейс, добавлять же их можно с помощью мобильного телефона.

Признаки заядлого блоггера

Автор ресурса Problogger (*www.problogger.net*) Майкл Аррингтон сформулировал несколько признаков, указывающих на излишнее увлечение блоггерством. Проверьте себя, и если найдете совпадения, то подумайте, не стоит ли на какое-то время уйти в своеобразный отпуск от заполнения онлайновых дневников.

Итак, следует притормозить, если:
1) вы замечаете, что возникает нехватка тем;
2) хочется написать в своем блоге обо всем, что окружает;
3) блоггерство стало мешать нормальной семейной жизни;
4) у вас возникли совершенно нереалистичные мечты, связанные с этим родом деятельности;
5) блоггерство начало неблагоприятно отражаться на здоровье;
6) вы не можете остановиться, даже будучи в отпуске...;
7) ...и/или во время выходных;
8)нарушается сон.

Уже появились дополнения к этому списку. Нам особенно понравился такой признак: «...если блоггер публикует записи, посвященные блоггерству».

Театральные дневники



www.teatr-live.com

Несмотря ни на что, театр (в глобальном смысле слова) все-таки еще жив. Новые спектакли выходят в свет, труппы ездят на гастроли, зрители заполняют залы. На страницах «Театральных дневников» как бы централизованным образом публикуются заметки, появившиеся в других блогах. Их авторами преимущественно являются люди, имеющие непосредственное отношение к этому виду искусства.

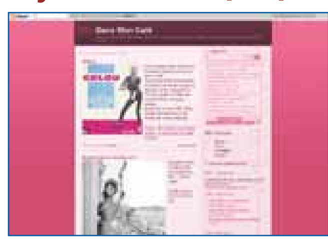
О роскоши и не только



www.vipmagazine.ru

Удивительно, но простой народ любит читать о том, какие излишества могут себе позволять состоятельные люди. Как говорится, свято место пусто не бывает, и deluxe-ниша в блогосфере также потихоньку заполняется. В качестве примера приведем VipMagazine: позолоченные пружины для автомобильных подвесок, новая флагманская модель Lamborghini, черная икра от Ives Saint-Laurent – вот темы некоторых последних записей в «шикарном» блоге.

Музыкальное ретро



dansmoncafe.blogspot.com

Композиции 60-х – 70-х годов XX века практически никогда не выходят из моды. А многие песни, популярные тогда, стали частью золотого фонда мировой поп- и рок-музыки. Именно музыкальной атмосфере той эпохи посвящен блог «В моем кафе». Его ведет француженка, поэтому доминирования англоязычных исполнителей не наблюдается, зато европейцев – хоть отбавляй. Обратите внимание на весьма обширный список других MP3-блогов.

Блоги и блоггинг



www.problog.ru

Автора данного дневника Андрея Серебрякова интересуют все вопросы, связанные с блоггингом как таковым. А это значит, что в записях на problog. ru охвачен широкий круг тем – программы и сервисы, поисковая оптимизация, способы заработка, новости специализированных служб для блоггеров и т. п. Здесь раскрываются не только технические вопросы, об этом свидетельствует наличие в облачке тегов такой метки, как «юмор».



Босс SixApart о русскоязычных блоггерах

В прошлом номере «Домашнего ПК» мы рассказывали о vox.com, еще одной блог-площадке, открытой владельцем Живого Журнала, – компанией SixApart. Новый сервис привлекает к себе пользователей весьма солидным набором функциональных возможностей, в чем могли убедиться на собственном опыте многие наши коллеги, устроившие на мощностях «Вокса» свои запасные блог-аэродромы.

В ноябре Москву посетил вице-президент и управляющий директор SixApart в Европе Лоик Ле Мер, в рамках пресс-конференции рассказавший о планах на российском рынке, партнерских программах и новых сервисах, в том числе и Vox.

Самое интересное произошло в конце мероприятия, когда уважаемый гость отвечал на вопрос о возможных сроках русской локализации Vox. Для начала он заявил, что добавлять к трем поддерживаемым Vox языкам (английский, французский, японский) новый – в данном случае русский – компания пока не планирует, так как подобные действия, исходя из ее опыта, тормозят развитие проекта. А задавшему вопрос руководителю известной компании SoftKey Феликсу Мучнику босс SixApart указал на слишком серьезное отношение к блоггерам и заявил: дескать, он не поддерживает мнения о том, что авторы дневников имеют какое-то влияние. Ле Мер полагает, что русскоязычные блоггеры слишком много внимания уделяют текстам и любят порассуждать на социально-политические темы и вместе с тем почти не пользуются публикациями аудио- и видеофайлов.

Вот после этого и стало понятно, почему SixApart не спешит с локализацией «Вокса». Все-таки данный сервис ориентирован в первую очередь на мультимедиаблоггеров.

Сайт месяца

sensator.ru



Скандально известный в русскоязычном ЖЖ Константин Рыков запустил новый проект, представляющий собой так называемую «блоголовку», т. е. аггрегатор самых интересных (по мнению владельца ресурса) записей популярных авторов из LiveJournal. Привлекает внимание оригинальный дизайн с горизонтальным скроллингом.

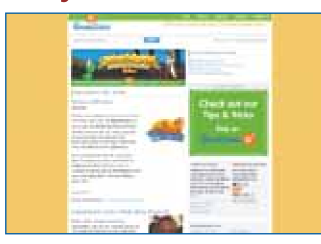
Hey, Blogger



zookoda.com

Бесплатный сервис Zookoda разработан специально для блоггеров. Его основная функция – отправка электронных посланий с уведомлениями об обновлениях в дневниках. Периодичность рассылок регулируется от ежедневной до ежемесячной. Служба привлекает большим количеством настроек. Нетрудно догадаться, что в основе лежит популярная технология RSS.

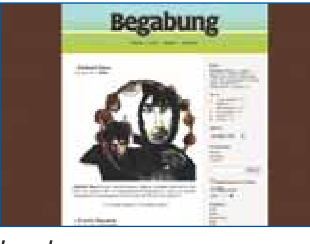
Казуальные игры



gamezebo.com

Читатели уже, вероятно, заметили, что мы стали больше внимания уделять такой стремительно развивающейся сфере компьютерных развлечений, как казуальные игры. Основателем блога Gamezebo стал один из бывших боссов Yahoo! Games Джоэл Броди. Авторами постингов с обзорами, превью и новостями являются уважаемые люди, пишущие в том числе для USA Today и CNN.

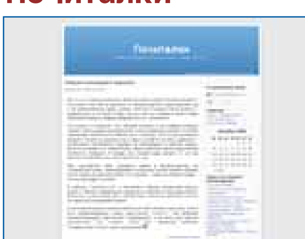
Begabung



begabung.ru

Как гласит надпись на титульной странице сайта, «Бегабунг (нем.) – талант, дарование», причем авторов записей в данном блоге более всего интересуют работы молодых дарований. Область их деятельности не ограничивается. Это могут быть и графический дизайн, и фото, и иллюстрации, и архитектурные изыски, и инсталляции. Один из главных критериев отбора совпадает с известным всем слоганом компании Apple «Думай иначе».

Почиталки



bookworm.ru

О чем еще могут писать на сайте с адресом «Книжный червь.ру», как не о книгах. Очерчивая круг собственных предпочтений, автор утверждает: «Главное – чтобы книга была интересной как по сюжету, так и по стилю». Естественно, сколько людей, столько и мнений. Добавим, что тематика записей в этом блоге не ограничивается только рецензиями на свежепрочитанные новинки.

Виртуальные деньги



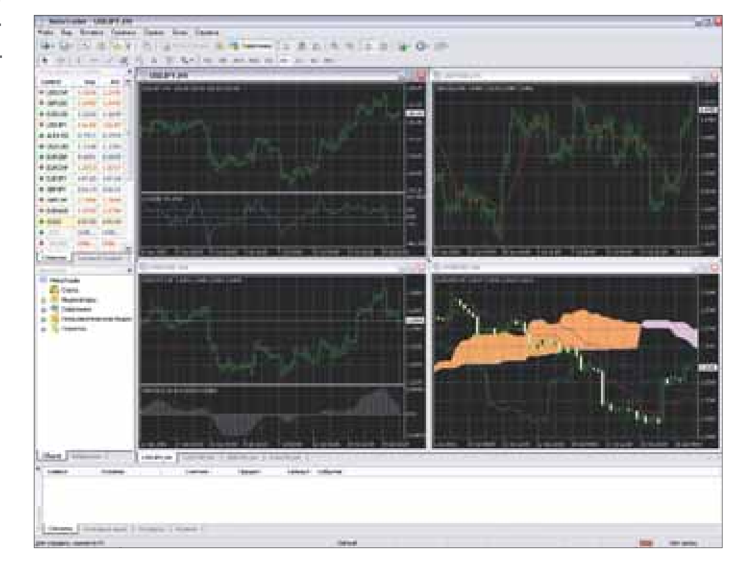
Александр Губанов

Денег много не бывает, если перефразировать знаменитое изречение героя детских мультфильмов Винни-Пуха: «Деньги если есть – то их сразу нет». К сожалению, человеческое общество на современном этапе развития не получает финансовые блага даром. Чтобы иметь свою часть «всеобщего эквивалента», ее нужно заработать. Существует бесконечное множество способов это сделать, в том числе и с помощью Всемирной Паутины. Например, получать спонсорскую плату за размещение рекламных баннеров на своем сайте, чтение и рассылку «деловой корреспонденции», просмотр определенных Web-страниц. Эти варианты не требуют специальной квалификации, напряжения внимания и умственной нагрузки.

Интернет-трейдинг (от английского trading – торговля) – совсем другое. Он тоже позволяет получать прибыль не выходя из дома, используя свой личный ПК как основной инструмент. Но бизнес через Интернет – это искусство, для которого необходимы определенные знания, подготовка и талант. Ставки здесь намного серьезнее, но и выигрыш в случае удачи значительный.

Наиболее известным видом интернет-трейдинга является торговля на валютном рынке Форекс. Английское слово forex – сокращение от foreign exchange market, что обозначает «мировой рынок обмена иностранных валют». Форекс – самый молодой среди международных финансовых рынков. Его история началась в 1971 г., когда в рамках действовавшей в мире Бреттонвудской системы международных расчетов американский доллар стал первой валютой, не привязанной к стоимости золота и отправленной в «свободное плавание». С 1973 г. национальные валюты США и других развитых стран превратились в товар, которым стало возможно торговать. Объем операций Форекса достигает 3 трлн долл. США в день, а участниками выступают банки, валютные биржи, инвестиционные фонды, торговые и промышленные предприятия, брокерские компании, частные лица. На долю сделок, заключаемых через Интернет, уже приходится более 10% оборота валютного рынка Forex. Объектом торговли на рынке являются денежные единицы различных стран мира, а колебания курсов позволяют извлекать значительные прибыли на разнице покупки и продажи.

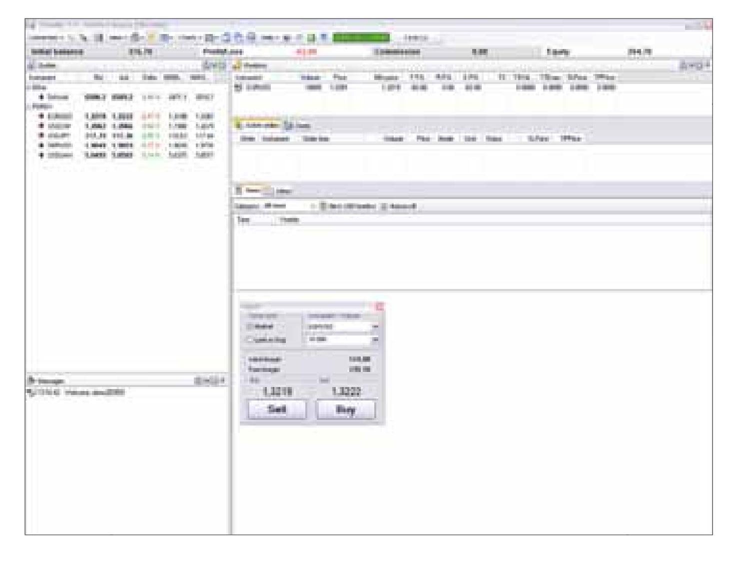
Популярность подобного типа бизнеса обусловлена тем, что быть трейдером может практически каждый – от крупного банка или транснациональной компании до частного лица. Кроме того, на рынке Форекс брокерские компании предоставляют своим клиентам доступ к работе и на других финансовых рынках: фондовом (акции), товарном (контракты на поставку) и срочном (различные финансовые активы). Главная особенность интернет-трейдинга, привлекающая к нему мелких игроков, – это возможность купли и продажи при отсутствии всей суммы, необходимой для совершения сделки. Брокеры, конечно, требуют внесения залогового депозита, но позволяют клиенту совершать операции на суммы, в 40–50, а иногда и в 100 раз превышающие взнос. Риск потерь возлагается на клиента, депозит страхует брокера. Он является посредником между клиентом и рынком, и каждая операция приносит ему определенный процент дохода.



Чтобы рассчитывать на относительно продолжительное пребывание на рынке, желательно положить на открываемый у брокера счет в несколько раз больше средств, чем рискуешь потерять на одной сделке. Западные брокерские компании изначально ориентировались на торговцев, способных на минимальный залог в тысячи долларов. Однако появление менее состоятельных инвесторов из постсоветского пространства и широкое распространение онлайновой торговли, позволяющей выходить на рынок с помощью ПК, послужили причиной снижения порога залога для частных инвесторов до $250–500. Многие украинские компании предлагают попытать счастья исходя из стартовой суммы $50–100, но и это не предел. Появился также мини-форекс – «облегченная» версия Форекса, – в котором можно заключать сделки объемом менее одного стандартного лота и где минимальный депозит – $1!

Следует отметить, что интернет-трейдинг с точки зрения украинского законодательства – то же самое, что азартные игры или заключение пари. Поэтому брокеры, работающие в Украине, регистрируются как букмекерские компании, а покупка валюты или другого актива приравнивается к ставке на наступление определенного события в будущем. Прибыль инвестора при продаже/покупке валюты считается его выигрышем по ставке.

Схема заработка в интернет-торговле выглядит предельно просто. Брокерская компания открывает клиенту доступ через Интернет к собственным терминалам, подключенным к торговым системам и биржам. Вы загружаете на свой компьютер специальную программу, которая позволяет отдавать поручения по сделкам дилерам брокерской компании в режиме онлайн. Брокер открывает вам счет. Дальше все точно так же, как и в реальной торговле. Вы приобретаете или продаете определенное количество валюты (товара, акций), рассчитывая через некоторое время получить прибыль, закрыв свой заказ. Разница между ценой покупки и продажи и является вашим доходом. Из него брокерская компания берет небольшой процент – комиссионные. Зарабатывать можно как на повышении, так и на падении курса. С первым вариантом все понятно. Во втором случае вы как бы берете «взаймы» у брокера определенное количество валюты и продаете ее на рынке. Потом выкупаете тот же объем по более низкой цене, возвращаете долг брокеру, и вдобавок получаете еще и свою часть дохода. Конечно, всегда есть вероятность ошибиться с прогнозом и вместо прибыли получить убыток.



Как правило, начинающим трейдерам предлагается попробовать свои силы на так называемом «игровом» учебном счете, который не требует вложения реального денежного депозита, но позволяет отшлифовать свое мастерство в условиях настоящей торговли. Работа с учебным счетом полностью виртуальна и лишена риска финансовых потерь. Постепенно можно узнать, по каким законам движется рынок, изучить факторы, обуславливающие изменения на нем, выработать собственную стратегию поведения. На это может уйти не один месяц. Но после того как баланс начнет расти, стоит подумать и об открытии реального счета.

Открыть настоящий счет вполне возможно и без визитов в офис брокера и в банк. Многие трейдеры с успехом пользуются электронными платежными системами, распространенными в Интернете, – так называемыми Web-деньгами. Общение с брокером в таком случае ограничивается только программой-терминалом, а кассой, выдающей вашу прибыль в наличных, послужит ближайший банкомат.

Программы для интернет-трейдинга легко найти на сайтах брокерских компаний. В основном это так называемые терминалы – своеобразное «рабочее место». Скачать и установить их можно абсолютно бесплатно, и в этом есть резон – компания и без того заработает на клиенте путем получения комиссии, поэтому freeware-статус таких программ – определенного рода крючок с наживкой для новичков.

Подобного ПО существует довольно много, но следует отметить самые популярные терминалы – MetaTrader4 компании MetaQuotes и торговую платформу iTrader. Эти программы невелики, как правило, загружаемый файл не превышает по объему 3–5 MB. В рабочем окне трейдер видит список котировок, а также динамику изменения курса выбранных пар валют или акций. Этот процесс находится в прямой зависимости от скорости интернет-соединения и занимает 2–3 секунды на выделенном канале и до 10–12 секунд при модемном соединении. Утилита автоматически пересчитывает состояние вашего счета после каждого изменения цен финансовых инструментов, позволяя в любой момент получить полный отчет о прибылях/убытках и принимать быстрые решения в зависимости от текущей рыночной ситуации. Кроме того, в течение торговой сессии трейдер узнает наиболее важные новости об изменениях на финансовых рынках, которые могут повлиять на динамику курса. Программы также предусматривают возможность самостоятельного проведения технического анализа ценовых колебаний, используя целый ряд графиков и индикаторов, включая размещение линий поддержки/сопротивления, статистического тренда, линий Фибоначчи. Для самых взыскательных пользователей имеется даже функция экспорта данных в специализированные системы технического анализа Omega Tradestation и Metastock для их последующей обработки.

Количество активных пользователей систем интернет-трейдинга только в Украине уже измеряется десятками тысяч и постоянно растет. Вместе с тем существует довольно много людей, относящихся к интернет-трейдингу с предубеждением. В основном это связано с недостатком объективной информации. Один из самых распространенных мифов о торговле на валютных биржах следующий: если один получил прибыль, то другой непременно столько же проиграл. Действительно, часть сделок на рынке имеет чисто спекулятивный характер и рассмотренные в статье методы торговли – именно таковы. Настоящий и успешный трейдер – не азартный игрок, а скорее аналитик, использующий трезвый расчет и постоянно наблюдающий за рынком. Опять же следует предупредить, что опыт знакомства с реальным Форексом или с каким-либо инструментом онлайновой торговли может вызвать у многих негативные эмоции. Как отмечают брокеры, только 15–20% мелких операторов имеют положительный баланс торговых операций. Потому бросаться в этот вид заработка денег сгоряча, без подготовки, не стоит. Поговорка «новичкам везет» в случае с интернет-трейдингом не действует.



Словарик

Трейдер – участник биржевой торговли, осуществляющий сделки за собственный счет или по поручению клиентов.

Брокерская компания – организация, предоставляющая своим клиентам услуги по проведению операций с помощью Интернета или телефонной линии, а также обеспечивающая юридическое и информационное обслуживание трейдеров.

Котировка – стоимость единицы одной валюты, выраженная в единицах другой валюты. Например, котировка пары валют EUR/USD на уровне 1,2502 означает, что €100 равно $125,02.

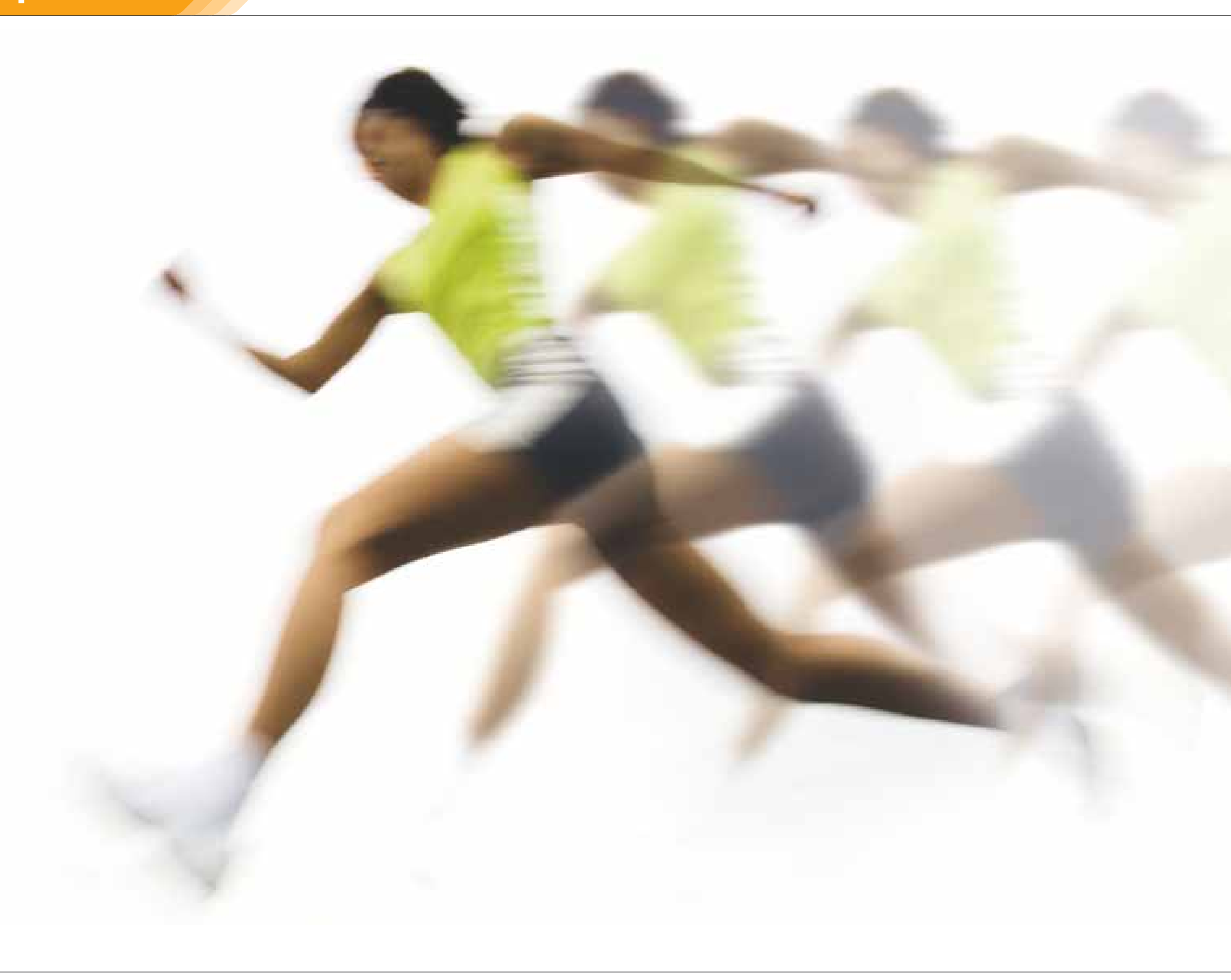
Пункт – минимальная величина изменения цены инструмента. Последняя цифра в котировке. За один торговый день котировки обычно колеблются в пределах 100–150 пунктов.

Ордер – заказ трейдера на покупку/продажу финансового актива, размещенный в брокерской компании.

Лот – минимальный объем для торговли. Для валютных пар – это 100 000 единиц в базовой валюте, при торговле на фондовом рынке – пакет из 100 акций.

Кредитное плечо – услуга брокера, позволяющая трейдеру проводить операции с объемом актива, в десятки раз превышающим его текущий депозит. Например, кредитное плечо 1:100 дает возможность проводить операции, когда объем депозита в 100 раз меньше стоимости лота.

Маржа – сумма средств, которые нужно депонировать у брокера в обеспечение ссуды на совершение операций. Маржа служит для покрытия возможных убытков, которые иногда возникают при проведении операций.



На высоких скоростях
Услуги доступа к быстрому Интернету

Артур Оруджалиев, Александр Птица

Бесспорно, большинство пользователей Всемирной Сети в нашей стране и по сей день по-прежнему «сидят» на древнем dial-up. А это значит, что они все так же нервничают при обрывах связи, все так же недовольны, когда информация «капает» к ним в час по чайной ложке. И действительно, для того чтобы общение с нынешним Интернетом было комфортным, как никогда ранее требуются высокие скорости. Этот фактор является существенным для многих категорий пользователей. Здесь и любители онлайновых игрищ, и поклонники кино и музыки, да в конечном итоге в настоящее время многие Web-ресурсы уже специально затачиваются под так называемый broadband, т. е. широкополосный Интернет.

Естественно, провайдеры, обеспечивающие доступ во Всемирную Сеть по широким каналам, устанавливают цены повыше, чем те, которые работают с коммутируемыми телефонными линиями, но всегда и везде за удобство и комфорт нужно платить. И хотя, как было сказано, у нас пока доминирует dial-up, уже началась миграция частных пользователей в сторону более продвинутых сервисов интернет-доступа. Среди них назовем подключение по каналам кабельного телевидения, ADSL-технологию и так называемые домашние сети.

В данном материале представлены мини-портреты отечественных провайдеров, работающих на высоких скоростях. Следует учитывать, что этот перечень не претендует на исчерпывающую полноту. С другими операторами мы познакомим вас в будущих номерах журнала.

«Укртелеком». «ОГО!»

ukrtelecom.ua/ua/services/internet

Крупнейший оператор фиксированной связи Украины, обслуживающий около 10 млн абонентов телефонии, в последнее время довольно активно развивает свое интернет-направление. Для домашних пользователей, а также малого бизнеса компания предлагает услугу широкополосного доступа в Сеть на базе технологии ADSL под торговой маркой «ОГО!».

Первое, что необходимо сделать желающим приобщиться к данному сервису, – это проверить через сайт оператора техническую возможность предоставления услуги. Стоимость подключения на сегодняшний день составляет 174 грн для опытного пользователя, способного самостоятельно установить необходимое оборудование и произвести все настройки системы (кстати, на сайте есть подробное руководство), либо 348 грн – с привлечением технического специалиста.

В настоящее время доступны как безлимитные тарифные планы, так и пакеты с предоплаченным трафиком. К примеру, ежемесячная абонентская плата за канал пропускной способностью 64 Kbps с неограниченным количеством загружаемой информации составляет 270 грн, 256 Kbps – 959 грн, а 2 Mbps (при скорости отправки 512 Kbps) – около 4 тыс. грн.

Тарифные планы «ОГО!»

Название тарифа	Скорость, Kbps		Объем включенного трафика*, MB	Абонентская плата, грн/мес
	приема	отправки		
Минимальный – S	128	64	500	63,00
Средний – S			1350	135,17
Привлекательный – S			3500	270,34
Минимальный – M	512	256	700	73,73
Средний – M			1750	168,96
Привлекательный – M			4500	322,56
Минимальный – L	2048	512	1100	110,59
Средний – L			2000	184,32
Привлекательный – L			5000	344,06
Минимальный – XL	2048	512	7500	516,12
Средний – XL			10 000	668,52
Привлекательный – XL			15 000	987,96
Неограниченный – 64	64	64	Без ограничений	270,00
Неограниченный – 128	128	128		478,80

** Каждый дополнительный MB стоит 21,6 коп.*

В линейке тарифов «ОГО!» существует несколько пакетов, не рассчитанных на массовую загрузку данных. К примеру, «Минимальный – S» стоимостью 63 грн/мес включает 500 MB входящего и исходящего трафика на скорости 128/64 Kbps. Аналогичный пакет, но с 3,5 GB («Привлекательный – S»), обойдется в 270 грн/мес, а «Средний – M» (1,75 GB, 512/256 Kbps) – в 169 грн. Каждый мегабайт, выходящий за пределы оплаченного объема данных, стоит 21,6 коп. В качестве необходимого оборудования для доступа в Интернет «Укртелеком» рекомендует использовать модемы производства Iskratel, ZyXEL, D-Link, ZTE и Huawei, их можно взять в аренду за 12 грн/мес.

«СТРИМ»

www.stream.com.ua

В России, в частности в Москве, уже довольно давно хорошо известна торговая марка «СТРИМ». Ее проникновение на украинский рынок началось с Одессы, и, поскольку «Домашний ПК» читают не только в Киеве, мы посчитали нужным включить в наш обзор и этот сервис. Телекоммуникационные услуги под брендом «СТРИМ» предлагает компания «КОМСТАР», и хотя пока что ее сервисы доступны только жителям города у Черного моря, в планах – создание сети национального масштаба. Кстати, в отличие от северных соседей, в нашей стране «СТРИМ» работает по волоконно-оптическим каналам.

В комплекс услуг «СТРИМ-Интернет» включены предоставление доступа в Интернет, статический IP-адрес, один почтовый ящик в домене stream.com.ua объемом 50 MB и так называемый «СТРИМ-драйв», то есть дисковое пространство для хранения файлов объемом 1 GB. Открытие дополнительного mailbox обойдется в 27 грн, а его ежемесячное обслуживание – в 13,50 грн.

В настоящее время в процессе разработки находится проект «СТРИМ-ТВ». Когда он будет запущен, то по тому же персональному волоконно-оптическому каналу пользователи смогут получать целый комплекс мультимедийных цифровых услуг.

Тарифные планы «СТРИМ-Интернет»

Скорость соединения (Kbps)	Подключение (грн)	Аренда оборудования и линии (грн/мес.)	Абонентская плата (грн)
512	270	27	108
1024	270	27	151,20

Citius. «ТурбоНет»

www.turbo.net.ua

Телекоммуникационная сеть Citius объединяет группу киевских операторов стационарной телефонной связи и интернет-сервис-провайдеров. В настоящее время она включает около 30 современных телефонных станций и охватывает такие зоны столицы, как центр, Печерск, Подол, Шулявку, Лукьяновку, Соломенку, Выдубичи, район Московской площади, Левобережный массив, Дарницу.

Для обеспечения доступа в Интернет здесь используется технология ADSL. Сама услуга поставляется под торговой маркой «ТурбоНет», и ею обеспечиваются прежде всего абоненты телефонной связи от Citius. Заявленная скорость передачи данных составляет здесь 2–4, а при определенных условиях – до 8 Mbps.

В комплекте тарифных планов имеются четыре основных варианта Private, SOHO, Office и Business. Безусловно, наших читателей прежде всего заинтересуют первых два. Анализируя таблицу тарифов, можно заметить, что с увеличением абонплаты растет количество предоплаченных мегабайтов, становятся дешевле подключение и дополнительный трафик. Так, например, для пользователей самого «младшего» пакета Private ежемесячные расходы составляют примерно 180 грн, однако за подключение они вынуждены платить более 700 грн.

Кроме того, имеется специальный тарифный план под названием «ТурбоНочь», ориентированный на истинных сов. Клиенты, выбравшие этот вид услуг, получают не ограниченный по трафику доступ в будние дни в ночное время (от 20.00 до 8.00) и круглосуточно – в выходные и праздники. Цены зависят от скоростей и варьируются от $49 (Private) до $99 (Business).

Тарифные планы для домашних пользователей «ТурбоНет»

Название тарифа	Скорость*, Mbps	Объем включенного трафика, MB	Стоимость дополнительного трафика, долл./MB	Абонентская плата, долл./мес
Private	1024/128	256	0,070	35
SOHO	1536/192	512	0,067	49
Office	2048/256	1536	0,063	149
Business	4096/512	3072	0,060	249

Безлимит

Название тарифа	Скорость доступа: Украина/мир, Kbps	Абонентская плата, долл./мес
ТурбоДень I	256/64	35
ТурбоДень II	512/128	49
ТурбоДень III	вход – 2048 исх. – 512/512	149

«Датагруп»

datagroup.com.ua

Каждый телефонный абонент ЗАО «Датагруп» может подписать контракт на предоставление ADSL-доступа в Интернет, посетив офис компании в одном из городов, где оказывается услуга. Телефонные абоненты других операторов тоже могут стать клиентами компании в том случае, если они живут в зоне покрытия телефонной сети Datagroup. Стоимость подключения равна 1,20 грн. Она не зависит от того, является ли потенциальный пользователь быстрого Интернета телефонным абонентом фирмы или нет. Модем на время пользования услугой предоставляется. Доступ в Интернет по тарифным планам с учетом потребляемого трафика может осуществляться на скоростях от 64 до 1024 Kbps.

Тарифы с предоплаченным трафиком имеют пять градаций. В рамках самого «щадящего» из них предоставляются 500 MB «зарубежки» и 2 GB из зоны UA-IX. Такой вариант обходится пользователю в $13 ежемесячно.

Стоимость услуг по безлимитному доступу существенно дороже, и в этом случае цена определяется скоростью. В самом дешевом варианте ($13) обеспечивается 64 Kbps.

Кроме того, в ассортименте «Датагрупп» есть специальное предложение, которому можно дать кодовое название «Приведи друга». При одновременном заключении контрактов оба клиента получают в два раза больше трафика, чем предусмотрено выбранным ими тарифным планом. Льготы по трафику имеют и уже существующие абоненты ADSL-сервиса, если по их советам подключаются друзья и знакомые.

Тарифные планы для домашних пользователей

Объем включенного трафика, MB	Стоимость дополнительного зарубежного трафика, долл./MB	Стоимость дополнительного украинского трафика, долл./MB	Абонентская плата, долл./мес
500 MB мир. 8 GB укр.	0,025	0,002	13
1 GB мир. 20 GB укр.	0,02	0,002	22
2 GB мир. 28 GB укр.	0,015	0,002	30
5 GB мир. 35 GB укр.	0,01	0,001	40
10 GB мир. 40 GB укр.	0,005	0,001	60

Безлимит

Скорость	64 Kbps	128 Kbps	256 Kbps	512 Kbps	768 Kbps	1024 Kbps
Цена в $ с НДС	60	130	270	450	650	870

«Воля». «Воля Бродбенд»

www.volia.com/internet

Компания «Воля» хорошо известна киевским зрителям как крупнейший оператор кабельного ТВ. Кроме того, она предоставляет услуги скоростного доступа ко Всемирной Сети под торговой маркой «Воля». При этом используется технология передачи данных по телевизионному кабелю DOCSIS 2.0

Для того чтобы подключиться, потенциальному пользователю достаточно проверить техническую возможность и заполнить заявку на сайте. Обойдется это в 49 грн. А срок выполнения работ в штатном режиме составляет от 3 до 14 дней. Для особо нетерпеливых предусмотрен срочный вариант – в течение суток. В этом случае стоимость подключения увеличится на 50 грн.

С недавних пор провайдер не разделяет трафик на украинский и зарубежный и предлагает домашним пользователям три тарифных плана: «Легкий», включающий 200 MB данных за 20 грн ежемесячно плюс 10 коп. за каждый загруженный либо отправленный дополнительный мегабайт информации, «Классный» – 1 GB, 50 грн и 5 коп. соответственно, а также «Мировой» – 5 GB, 100 грн и 2 коп.

Услуги предоставляются на скорости 38 Mbps, впрочем, она достигается лишь на порту модема пользователя, реальная же пропускная способность каналов зависит от загруженности внутренней сети, числа одновременно подключенных абонентов, расположения интернет-ресурса и других факторов. Необходимый для работы с услугой «Воля Бродбенд» внешний кабельный модем стоит 199 грн, однако его можно взять в аренду за 6,9 грн/мес.

Другим способом подключения является приобретение стартового пакета – в него входят все необходимое оборудование, CD-диск с драйверами, руководство пользователя, сертификаты на штатное подключение и на один месяц использования сервиса. Для активации услуги необходимо позвонить в отдел продаж и указать уникальный номер пакета, а также адрес и дату его приобретения. Стоимость стартового пакета составляет 299 грн, купить же его можно в магазинах «ГигаБайт», «Спектр», «Технополис», «Техноярмарок», а также в Unitrade.

Из дополнительных услуг «Воли Бродбенд» отметим предоставление бесплатного почтового ящика в домене voliacable.com и 20 MB места на сервере для хранения корреспонденции. Не так давно «Воля» для своих клиентов запустила сервис IP-телефонии, который, правда, пока работает в тестовом режиме.

Тарифные планы «Воля Бродбенд» для домашних пользователей

Название тарифа	Скорость*, Mbps	Объем включенного трафика, MB	Стоимость дополнительного трафика, коп./MB	Абонентская плата, грн/мес
Легкий	38	200	10	20
Классный	38	1000	5	50
Мировой	38	5000	2	100

** На порту модема.*

IPNET

ip.net.ua

В отличие от большинства рассмотренных в настоящем материале провайдеров, использующих технологию ADSL, компания «Индастриал Медиа Нетворк» работает в секторе, который принято называть «домашние сети», предоставляя услуги под маркой IPNET. Она опутала своей оптоволоконной «паутиной» практически весь крупнейший спальный район столицы – Оболонь и планирует в будущем расширить сферу влияния.

Понятно, что для пользования сервисами IPNET никаких модемов (кабельных или ADSL) не понадобится. Потенциальному клиенту придется только обзавестись сетевой картой, а это, согласитесь, куда дешевле. Кроме того, большинство современных материнских плат уже имеют интегрированную «сетевушку». Подключение производится в десятидневный срок с момента поступления оплаты на счет компании.

Что касается ценовой политики, то предусмотрено четыре тарифных пакета («Старт», «Стандарт», «Баланс», «Комфорт»), отличающихся объемами предоплаченного трафика (как в зоне UA-IX, так и в зарубежном сегменте).

Абонентская плата за соединение с сетью IPNET и использование ее ресурсов составляет 27 грн/мес. Эта сумма одинакова для всех тарифных пакетов. Еще 5 гривен ежемесячно будет уходить на поддержку статического IP-адреса (по желанию пользователя).

Недавно началась реализация так называемой программы лояльности, в рамках которой клиентам, начавшим пользоваться услугами IPNET до 31.12.2005, пока предлагается тариф «Стандарт фиксированный» с абонплатой 99 грн и нелимитированным трафиком.

Тарифные планы для домашних пользователей IPNET

Название тарифа	Стоимость украинского трафика	Стоимость зарубежного трафика	Абонплата (грн)	Стоимость дополнительного трафика (грн/MB)
«Старт»	100 MB	40 MB	29	0,060 (UA-IX) 0,475 (зарубеж.)
«Стандарт»	8 GB	700 MB	79	0,020 (UA-IX) 0,265 (зарубеж.)
«Баланс»	12 GB	1400 MB	158	0,010 (UA-IX) 0,210 (зарубеж.)
«Комфорт»	60 GB	2 GB	255	0,005 (UA-IX) 0,165 (зарубеж.)



Motorola MOTORIZR Z3
Этот слайдер мы ждали полтора года
Sony VAIO VGN-SZ 280
Японцы стремятся к идеалу бизнес-ноутбука
MOBILITY
ЛУЧШИЙ СПУТНИК ПОКУПАТЕЛЯ И ПОЛЬЗОВАТЕЛЯ
45 устройств протестировано
350
родуктов «Путеводителе купателя»
Лучший подарок к Новому году здесь!
Продукт месяца
C P3300
кно, лучший икатор с GPS
удет 3G!
DMA2000 1xEV-DO:
акомимся с технологией,
обуем в действии
янный спутник
ультрапортативных
Sony Ericsson Z610i
Их первый успешный имиджевый телефон
ITC PUBLISHING
будь мобільним
НА ВСІ
100%
щомісяця новий журнал Mobility

Игротека

Наша команда



ЯНОШ ГРИЩЕНКО

Приоритеты – тактические action, автосимуляторы

Янош таки получил права, сдав экзамен по вождению. А еще Spartak вновь завел себе ЖЖ. Декабрь прошел для нашего военного корреспондента в ожидании выхода Rainbow Six: Vegas и Armed Assault. Так как продолжение Flashpoint не успело добраться до наших пенатов, выбор был однозначен.

Игра месяца
Tom Clancy's Rainbow Six: Vegas

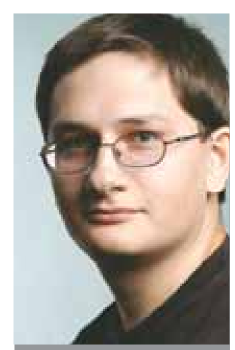


ОЛЕГ ДАНИЛОВ

Приоритеты – RPG, MMOG, микс

Главред чуть ли не единственный в редакции «ДПК», кто не поддался всеобщей кролегомании (он просто ждет появления локализации от «Буки»). Несмотря на выход Warhammer: Mark of Chaos, несказанно порадовавший Олега, игрой, точнее играми месяца, он выбрал казуальные MMOG на Pogo.com.

Игра месяца
Pogo.com



МАКСИМ КАПИНУС

Приоритеты – симуляторы, стратегии, Counter-Strike: Source

Несмотря на Medieval II: Total War и бета-тестирование Supreme Commander, в конце месяца все равно стало ясно, что кролеги абсолютно не умеют играть в футбол. А-а-а-а-а-а-а-а-а-а-а-а!!!

Игра месяца
Rayman Raving Rabbids

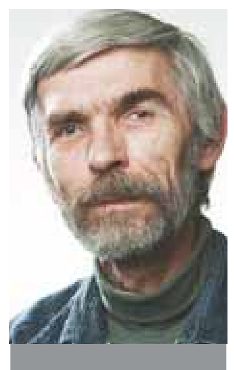


РОМАН ОБЕРЕМКО

Приоритеты – ролевые игры, стратегии

Кролеги ничего не смыслят в экономике и градостроительстве, а также в экономических градостроительных стратегиях, зато кролеги умеют танцевать. А-а-а-а-а-а-а-а!!!

Игра месяца
Rayman Raving Rabbids



АЛЕКСАНДР ПТИЦА

Приоритеты – адвентюры, микс, MMOG, игры для портативных консолей

Наш штатный квестоман остался разочарован новой детективной адвентюрой по роману Агаты Кристи, впрочем, как и игрой по фильму «Эрагон». Но все это ерунда по сравнению с тем, что кролеги умеют танцевать! А-а-а-а-а-а-а-а-а!!!

Игра месяца
Rayman Raving Rabbids



СЕРГЕЙ СВЕТЛИЧНЫЙ

Приоритеты – action, консольные игры

В Gothic 3, конечно, огромный мир и множество разнообразных квестов (и еще больше разнообразных глюков), но тамошняя публика танцует намного хуже кролегов. А-а-а-а-а-а-а-а!!!

Игра месяца
Rayman Raving Rabbids

Наши правила

1. **Мы оцениваем только законченные игры**
   Мы никогда не пишем обзоры на основании альфа- и бета-версий игры – рассматриваются только законченные проекты.
2. **Мы всегда говорим то, что думаем**
   Никто из разработчиков и издателей игр не может повлиять на наше мнение о продукте. Мы не поддаемся ни уговорам, ни давлению и всегда пишем только то, что думаем.
3. **Мы подбираем игры по жанрам для обозревателей**
   Все редакторы и авторы «ДПК» отлично разбираются в компьютерных играх различных жанров. Тем не менее мы выбираем авторов обзоров исходя из их предпочтений и опыта именно в данном жанре.
4. **Мы оцениваем только интересные игры**
   Если игровой продукт не попал на страницы «ДПК», значит, он вообще не заслуживает внимания.
5. **Мы слушаем вас**
   Мы всегда правы, но в некоторых случаях мы правы меньше, чем другие. Если вы не согласны с нашими оценками и мнениями, добро пожаловать на форум *www.itc.ua/forum*. Поспорим, пообщаемся.

Тестовые компьютеры

Мы не даем сведений о минимальной и оптимальной конфигурации, необходимой для нормальной работы игры. Тем не менее, когда речь идет о слишком завышенных системных требованиях к продукту, мы отмечаем данный факт. Наши тестовые системы оборудованы процессорами от AMD Athlon 64 3000+ до Intel Pentium 4 XE 3,40 GHz, 1–2 GB RAM, видеокартами классов от GeForce 6600 GT до GeForce 7800 GT. Остальные параметры не критичны для быстродействия.
Когда речь идет о компьютерах среднего уровня, имеются в виду именно наши тестовые системы.

Наши оценки

★★★★★ (1)
Отвратительная игра. Не покупайте ни под каким видом.

★★★★★ (2)
Неинтересная игра с массой ошибок и недоработок. Воздержитесь от покупки.

★★★★★ (3)
Крепкий середнячок. Звезд с неба не хватает, но поклонники жанра могут найти в ней некоторые любопытные моменты. Играть можно, если нет более интересных продуктов.

★★★★★ (4)
Хорошая игра, удовлетворяющая всем канонам жанра, с интересным геймплеем. По возможности ознакомьтесь с этим продуктом.

★★★★★ (5)
Великолепная игра, все элементы которой сделаны отлично. Ни в коем случае не пропустите этот проект.

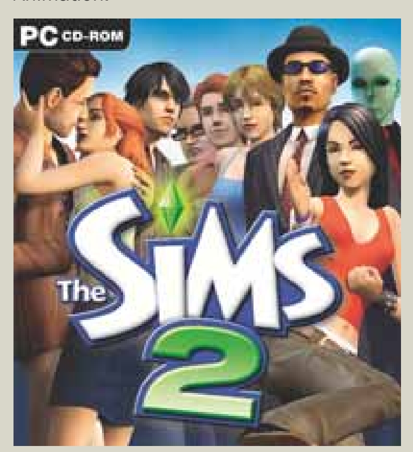


Игровой шедевр. Лучший в своем жанре проект за последнее время. Претендент на «Игровой Оскар» по итогам года.

Еще одна награда Уилла Райта

Трудно найти игрока, которому бы не было знакомо имя этого знаменитого геймдизайнера. Еще бы – ведь именно ему мы обязаны легендарными сериалами SimCity и The Sims. Безусловно, Уилл уже имеет огромное количество всевозможных премий и наград. Однако та, которая была присуждена в конце декабря 2006 г., стоит особняком, поскольку является признанием его общекультурных заслуг кругами, не слишком близкими к игровой индустрии.

Итак, 20 января на торжественной церемонии Райт получит премию от Американской гильдии продюсеров (PGA). В формулировке указано, что награда присуждена за исключительные достижения в сфере новых медиа и технологий. Среди прежних лауреатов такие всемирно известные персоны, как Джордж Лукас и Джеймс Камерон, а также студия Pixar Animation.



Fallout MMORPG

Давненько уже ничего не было слышно о некогда солидной компании Interplay. И действительно, радоваться нечему. Новых проектов нет, в последнем квартале зафиксированы убытки в размере 900 тыс. долл. И тут вдруг опять название компании попадает в заголовки новостей на всех специализированных игровых сайтах. И не просто так, а в сочетании с культовым словом Fallout.

Известно, что права на бренд Fallout в отношении однопользовательских игр уже давно проданы Bethesda. В распоряжении Interplay остался вариант массового онлайнового мультиплеера. Сейчас компания сообщила о том, что она постарается «поскрести по сусекам» и набрать 75 млн. долл. Именно такую сумму она рассчитывает вложить в проект Fallout MMORPG.

Награды от телеканала Spike TV

Во всех сферах развлечений, будь то кино, звукозапись или видеоигры, существует масса мероприятий с присуждением премий. В начале декабря телеканал Spike TV, ориентированный на представителей сильного пола, раздал «слонов» в рамках церемонии Video Game Awards. Шоу проходило уже в третий раз, а его устроители не поскупились на номинации, которых насчитывалось целых 30. Среди них, подобно нашим традиционным «Игровым Оскарам», были и весьма оригинальные категории. Мы не будем оглашать весь список победителей, ограничимся лишь некоторыми из них:

Лучшая игра года – **Elder Scrolls IV: Oblivion**
Студия года – **Epic Games**
Самая аддиктивная игра – **Elder Scrolls IV: Oblivion**
Лучший экшен – **Dead Rising**
Лучший шутер – **Gears of War**



Лучшая игра для PC – **Company of Heroes**
Лучшая игра для портативных платформ – **New Super Mario Bros. для DS**
Лучшая графика – **Gears of War**
Технологический прорыв года – **Nintendo Wii**
Лучшая кибер-девушка – **Эликс Вэнс, Half-Life 2**
Выбор критиков – **The Legend of Zelda: Twilight Princess**

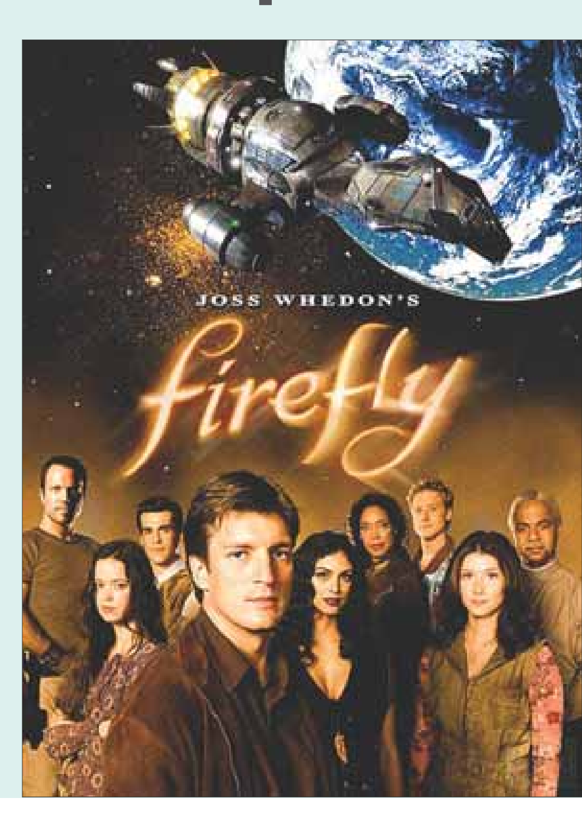
Firefly переселяется в онлайновый мир

Нашим читателям не нужно говорить о том, как большинство членов редакционного коллектива любит телесериал Firefly. Посему мы просто не смогли пройти мимо сообщения о начале разработки массовой многопользовательской онлайновой игры, действие которой будет происходить во вселенной этого сериала.

Буквально в двух словах напомним: как в телевизионных эпизодах, так и в полнометражном кинофильме Serenity мы становимся свидетелями приключений команды «Светлячка» на «космическом Диком Западе», погружаемся в перипетии противостояния его экипажа Альянсу, следим за развитием взаимоотношений героев.

Онлайновый проект Firefly затеяла компания Multiverse, предоставляющая технологическую базу (кстати, есть сведения, что она уже почти на бета-стадии) и инструментарий для тех разработчиков, которым будет поручено довести идею до релиза. Честно говоря, заявленная дата запуска (2008 г.) кажется нам слишком оптимистичной.

Что касается наработок Multiverse, то для создания игровых и неигровых проектов (виртуальных миров) она предлагает унифицированное решение – готовую инфраструктуру клиент-сервер и комплекс утилит.

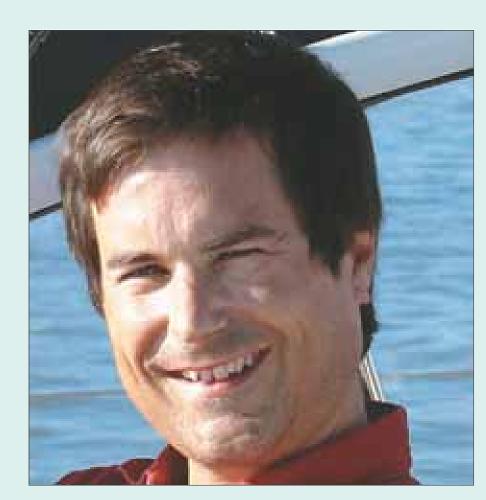


Дэвид Брейбен опять интригует поклонников «Элиты»

Вероятно, сколько времени будет существовать британская студия Frontier Development под руководством Дэвида Брейбена, столько ее будут осаждать просьбами сделать что-нибудь, имеющее хотя бы какое-то отношение к одной из наикультовейших игр в истории, великому космосиму Elite. Отец «Элиты» то намекает на возможность продолжения, то вместе со своей командой с головой уходит в очередной проект, никаким боком не касающийся классической игры.

В последнем интервью, данном сайту CVG, Брейбен сообщил, что планирует целых два ее ремейка (лучше сказать – вольных продолжения). Один из проектов, как и его великий предок, будет иметь однопользовательский характер. Второй же ориентируется на мультиплеер. Если это окажется MMO, то у EVE Online появится серьезный конкурент.

Но это все в будущем, поскольку в настоящее время на повестке дня у Frontier Development, только что закончившей игру Thrillville, политический триллер The Outsider. А работы по освоению «элитного» космоса начнутся после его завершения.



«Продвинутый боец» снова при деле



Игра Ghost Recon: Advanced Warfighter принесла своему издателю Ubisoft отличные доходы, став ее самым успешным в коммерческом отношении хитом за последнее финансовое полугодие (тираж – 2,4 млн копий). Потребителям и критикам особенно пришлась по душе версия для Xbox 360. В подобных случаях скорое появление сиквела не вызывает никаких сомнений. И в конце ноября прозвучал официальный анонс «второй серии».

В пресс-релизе, выпущенном по этому случаю, раскрыты некоторые моменты сюжета, продолжающего историю, рассказанную в первой части. Итак, 2014 год, снова Мексика. Здесь идет гражданская война, что, естественно, создает очаг напряженности на южных границах Соединенных Штатов. Известный игрокам Скотт Митчелл и его команда «Призраков» отправляются в те края, чтобы защитить звездно-полосатый флаг от надвигающейся угрозы.

Бестселлеры декабря

Великобритания

1. **The Sims 2: Pets** — EA Games
2. **Football Manager 2007** — SEGA
3. **FIFA 2007** — EA Games
4. **Medieval II: Total War** — SEGA
5. **LOTR: The Battle for Middle-Earth II: Witch-King** — EA Games
6. **The Sims 2** — EA Games
7. **Warhammer: Mark of Chaos** — Koch Media
8. **Warhammer 40K: Down of War: Dark Crusade** — THQ
9. **Battlefield 2142** — EA Games
10. **Championship Manager 2007** — Eidos

США

1. **The Sims 2: Pets** — EA Games
2. **Battlefield 2142** — EA Games
3. **Bejeweled 2 Deluxe** — PopCap
4. **Desperate Housewives: The Game** — Buena Vista Games
5. **Neverwinter Nights 2** — Atari
6. **Microsoft Flight Simulator X Deluxe** — Microsoft
7. **World of WarCraft** — Vivendi Games
8. **Company of Heroes** — THQ
9. **The Sims 2: Happy Holiday Stuff** — EA Games
10. **Medieval II: Total War** — SEGA

Россия. Магазины сети «Союз» (jewel)

1. **Neverwinter Nights 2** — «Акелла»
2. **Gothic 3** — «Руссобит-М»
3. **«Heroes of Might and Magic V. Владыки севера»** — «1С»/Nival
4. **Neverwinter Nights 2 + подарок** — «Акелла»
5. **«Приказано уничтожить: Операция в Колумбии»** — «Акелла»
6. **«Сломанный меч. Ангел Смерти»** — «Бука»
7. **Ex Machina: Меридиан 113** — «Бука»
8. **Heroes of Might and Magic V** — «1С»/Nival
9. **Warhammer 40K: Dawn of War: Dark Crusade** — «Бука»
10. **«Санитары подземелий»** — «1С»

Россия. Магазины сети «Союз» (DVD-box)

1. **Need for Speed: Carbon. Коллекц. издание** — SoftClub
2. **Gothic 3** — «Руссобит-М»/GFI
3. **«The Sims 2: Все для праздника»** — SoftClub
4. **«The Sims 2: Питомцы»** — SoftClub
5. **Battlefield 2142** — SoftClub
6. **FIFA 07** — SoftClub
7. **World of WarCraft** — SoftClub
8. **«Цезарь 4»** — SoftClub
9. **The Sims 2** — SoftClub
10. **«The Sims 2: Гламурная жизнь»** — SoftClub

Следуй за белым кроликом

Rayman Raving Rabbids


Равнение на Рэймена!


От старой тюремной камеры не осталось и следа





Формула игры

Rayman + кролеги =
Rayman Raving Rabbids

Если вам
не понравилась игра

Значит, у вас нет чувства юмора

Сергей Светличный

Рекламная кампания «Кролегов» (пожалуй, это наиболее адекватный перевод исковерканного английского rabbids) является образцово-показательным примером того, как нужно раскручивать игры. Необходимый минимум сухих пресс-релизов, практически полное отсутствие официальных скриншотов, никаких громких заявлений о грядущем убийце всего живого и прорыве во всех мыслимых жанрах сразу. Разработчик с самого начала сделал ставку на основную фишку игры – безумных кролегов – и попал в самую точку. До релиза оставались считаные месяцы, а о проекте по-прежнему известно было всего ничего – это будет spin-off в серии про легендарного Рэймена, сборник мини-игр, оптимизированный под революционное управление грядущей консоли Nintendo Wii. Зато про кролегов мы знали все – благо разработчики не скупясь снабжали нас полезными научными фактами относительно этих забавных зверушек. Так, из еженедельных видероликов мы узнали, что кролеги не умеют играть в футбол, запускать фейерверки, закрывать за собой двери в туалете, жарить яичницу, доить коров, пылесосить и делать массу других вещей... Зато они умеют танцевать! Помнится, уже тогда все следившие за проектом говорили, что даже если игра окажется полной ерундой, в нее станут играть ради одних только кролегов.

Но вот она вышла (причем сразу на трех платформах – Nintendo Wii, Sony PlayStation 2 и ПК), и мы наконец получили возможность собственными глазами увидеть, что же собой представляет Rayman Raving Rabbids. К сожалению, с самой интересной версией игры, для Wii, ознакомиться не удалось, однако порты на ПК и PS2 мы своим вниманием не обошли. Сразу стоит отметить, что компьютерная версия нам показалась более предпочтительной – в большинстве мини-игр мышка позволяет точнее управлять игрой, оптимизированной под сенсоры движения Wii, чем консольный геймпад.

Итак, завязка RRR незамысловата (впрочем, скажите спасибо, что она тут вообще есть). Рэймена, выбравше-


Кролеги готовы слопать все, что хоть отдаленно похоже на еду


Кролеги действительно умеют танцевать

Кролег бронированный, одна штука

Кролеги обожают играть в боулинг

Паспорт

Жанр сборник мини-игр
Разработчик Ubisoft Montpellier
Издатель Ubisoft
Web-сайт raymanzone.ubi.com

Ubisoft Montpellier
Внутренняя студия французского гиганта Ubisoft, которая под предводительством знаменитого Мишеля Анселя (автора оригинального Рэймена) создала в свое время замечательную Beyond Good & Evil.
Игры Peter Jackson's King Kong, Beyond Good & Evil
Проекты нет данных
Web-сайт www.ubi.com

Вердикт ★★★★★

А-а-а-а-а-а-а-а-а-а-а-а-а-а-а-а-а-а-а!!!!!!

Графика	★★★★★
Звук	★★★★★
Играбельность	★★★★★

\+ Безумный юмор; отличный геймплей

– Игра слишком короткая; не всегда удобное управление

гося на пикник вместе со своими друзьями-лягушками, средь бела дня похищают безумные кролеги и сажают за решетку. Отныне он – гладиатор, сражающийся на арене на потеху ушастой публике. В начале «рабочего дня» под свист и улюлюканье толпы его выковыривают из камеры-одиночки и заставляют проходить набор разнообразных мини-игр, после чего запихивают обратно – до следующего дня. Впрочем, с течением времени кролеги постепенно меняют свое отношение к главному герою: сначала презрение сменяется равнодушием, затем – легким любопытством, а под конец – и вовсе обожанием. В камере делают евроремонт, на трибунах мелькают плакаты «Я обожаю Рэя», а каждое его появление на арене сопровождается триумфальным маршем сводного духового оркестра и завыванием хора мальчиков-зайчиков. Однако подобные перемены настроения тюремщиков не способны поколебать решимость Рэймена – он обязан сбежать из тюрьмы и по возможности спасти своих друзей из плена, в чем ему помогут... вантузы, получаемые в качестве приза после выступлений на арене.

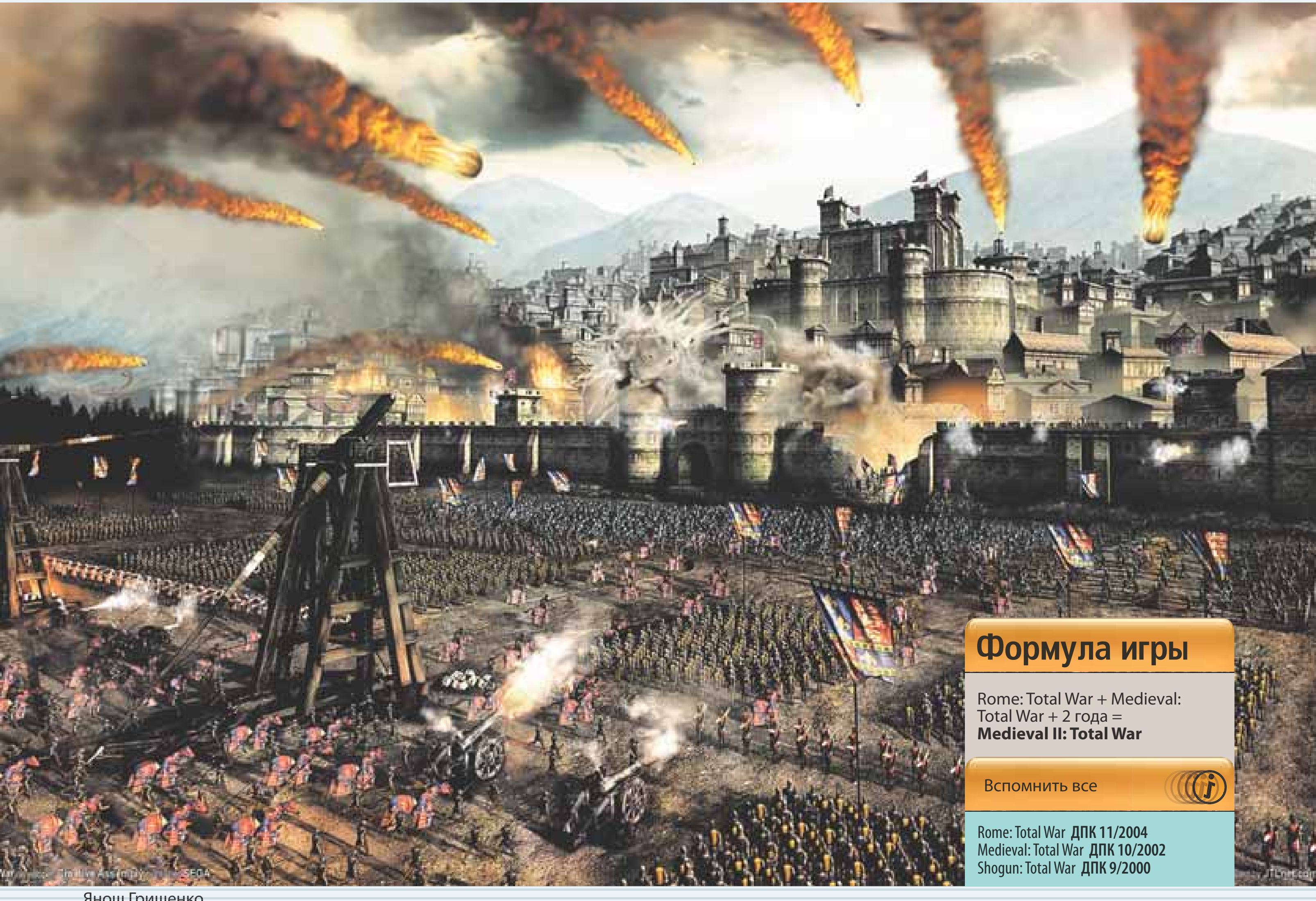
Как уже говорилось, Rayman Raving Rabbids – это сборник коротеньких забавных мини-игр, этакий WarioWare Touched!, только с Рэйменом в главной роли. Здесь есть тир (пародирующий массу самых разных игр, от Half-Life 2 до Painkiller), бросание кролега-супермена на дальность (с последующим выковыриванием его из земли), гонки на здоровенных хряках, скоростное захлопывание дверей туалетов, кормежка кролега-гурмана во французском ресторане, контроль качества исполнения в кроличьем хоре и, естественно, танцевальные конкурсы – ведь все, что умеют кролики, так это танцевать. Впрочем, словами подобное передать невозможно – нужно увидеть, никакие скриншоты, никакое самое подробное описание не способно воспроизвести то веселое безумие, которое царит в игре. Кроме всего прочего, кстати, Rayman Raving Rabbids оказывается еще и замечательным развлечением для вечеринки, ведь наблюдать за игровым процессом так же увлекательно, как и играть самому.


Гонки на диких кабанах


Кролеги не закрывают за собой двери

Новое Средневековье

Medieval II: Total War



Формула игры

Rome: Total War + Medieval: Total War + 2 года = **Medieval II: Total War**

Вспомнить все

Rome: Total War **ДПК 11/2004**
Medieval: Total War **ДПК 10/2002**
Shogun: Total War **ДПК 9/2000**

Янош Грищенко

Creative Assembly знает толк в играх. Уже не первый год эти разработчики потчуют нас продуктами из серии Total War, а мы каждый раз попадаемся на удочку, и окружающие лишаются нас на долгие месяцы. Medieval II не стала исключением. А казалось бы, как все банально – заменили плоские разноцветные спрайты честными 3D-моделями; добавили несколько недостающих элементов, и вот, спустя два года, готова вторая часть игры. Medieval II: Total War обладает одной восхитительной особенностью. Ей с непринужденной легкостью удается с головой окунуть вас в атмосферу Средневековья и держать там до тех пор, пока хоть кто-то не отключит питание вашего ПК. Причем получается это у игры ничуть не хуже, чем, например, у сэра Артура Конан Дойла в романах «Сэр Найджел Лоринг» или «Белый отряд». А это уже, простите, признак гениальности.

События в Medieval II охватывают весьма внушительный период – более четырехсот лет истории человечества. Уже традиционно в игре присутствует большое количество наций (в данном случае – где-то полтора десятка), каждая из которых обладает определенными типами юнитов и, естественно, имеет сильные и слабые стороны. По своему опыту скажем, что как бы хорошо ни были сбалансированы участники, играть за островное государство намного легче. Впрочем, кампания в Medieval II непредсказуема. Даже действия союзников нельзя предвидеть на ход вперед, не говоря уже о противниках. К примеру, представители вчера еще дружественной страны по ту сторону Ла-Манша сегодня стучат сапогами в дверь королевского замка и требуют стать французскими вассалами, что просто возмутительно.

Государство в Medieval II живет своей жизнью. Иностранные дипломаты приезжают заключать торговые договоры и союзы, басурманские шпионы так и рыскают по городам и отдаленным военным гарнизонам, собирая информацию, интересующую их хозяев, а наемные убийцы выжидают подходящий момент, чтобы воткнуть кинжал в горло королевского отпрыска. Особенные неприятности доставляют еще и инквизиторы, снующие по глобальной карте в поисках еретиков (в первую очередь голубых кровей) и готовые немедленно предать их огню как в превосходно защищенной крепости, так и во время военного похода. Но несмотря на все это династии развиваются: заключаются браки, рождаются дети, старые правители умирают, а новые восходят на трон.

Отдельное развлечение – выборы Папы. Порой даже не знаешь, представителю какой из союзных стран отдать свой голос, чтобы остальные были не в обиде. Могут ведь и войну объявить. Хотя правитель Ватикана не слишком жалует кровопролитие между христианскими странами, время от времени присылая гонца с депешей, где так


Конница врезается в ряды пехоты


Проломили кусок стены. Так сказать, казенное имущество портят

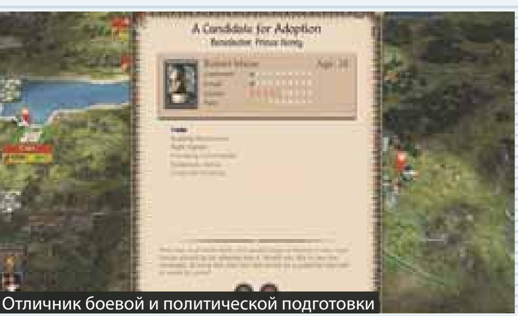

Это еще небольшая потасовка


В атаку!


Штурм крепости



«Царь. Очень приятно»



Отличник боевой и политической подготовки

Паспорт

Жанр стратегия
Разработчик The Creative Assembly
Издатель SEGA
Web-сайт www.totalwar.com

The Creative Assembly
Эта компания была основана в Англии в 1987 г. Однако сейчас у CA уже две студии (вторая находится в Австралии). Разработчики прославились благодаря серии игр Total War.
Игры ARL 96, AFL '98, Shogun: Total War, Rugby, Medieval: Total War, Microcosm, Rome: Total War и др.
Проекты не объявлены
Web-сайт www.creative-assembly.co.uk

Вердикт ★★★★★

Масштабная стратегия наивысшей пробы

Графика	★★★★★
Звук	★★★★★
Играбельность	★★★★★

\+ Огромная кампания; множество наций; графика; звук и музыка; грандиозные сражения

− Высокие системные требования

прямо и говорится, чтобы особо не рукоприкладствовали, не то лично примет необходимые меры вплоть до отлучения от церкви. А вот сходить войной на неверных – это всегда пожалуйста. Крестовые походы устраиваются хоть и довольно редко и участие в них – дело сугубо добровольно-принудительное, но зато «всем миром» (католическим) и так, чтоб аж до самого Иерусалима. А еще вдохновляет тот факт, что кампания в игре нелинейная, и, загрузив старый save, вы наверняка увидите другую, альтернативную историю.

Но особое великолепие Medieval II придают сражения на тактической карте в real time под вашим непосредственным руководством. Проходя кампанию, иной раз можно и расслабиться, предоставив выбирать победителя в схватке (информация о балансе сил и численности войск прилагается) искусственному интеллекту, но в этом случае вы пропускаете самое интересное.

Сражения все так же масштабны, как и раньше. Тысячи электронных воинов по вашему приказу остервенело рвутся в атаку и готовы буквально зубами прогрызать вражеские латы. До начала боя юнитами можно управлять как заблагорассудится, но в пылу схватки пытаться отдавать приказы – тщетное и бесперспективное занятие. В это время на экране образуется огромная пестрая свалка, вычленить из которой собственный отряд, и тем более вырвать его из боя, практически невозможно. Правила остались прежние – конный отряд, зашедший с фланга, имеет неплохие шансы «помять» вражеские ряды, при условии, что путь ему не преградят копейщики. Штурм же замков и крепостей потребует не только обязательного и правильного применения осадных орудий, требушетов и прочей военной машинерии, но и как минимум двойного или тройного превосходства в живой силе по сравнению с осажденным гарнизоном.

Выглядит все это действительно невероятно красиво. Тысячи натертых до блеска рыцарских доспехов слепят глаза под солнечными лучами, яркими цветными пятнами полощут флаги и бунчуки, волнуется густая, еще не примятая всадниками трава, гордо возвышаются над обрывом неприступные стены донжона – все это складывается в цельную сногсшибательную картину с беспрецедентной детализацией (при условии, конечно, что начинка вашего компьютера сможет ее вытянуть).

Medieval II: Total War – это бриллиант, сияние которого слабых сводит с ума, а сильных делает слабыми. Крайне необходимо, чтобы упаковка с игрой наряду с рейтингом ESRB (35+, и ни годом меньше) сопровождалась надписями: «Опасно для здоровья» и «Не трогать руками».

P.S. Как-то в подконтрольном мне городе Bruges вспыхнуло восстание горожан, которое было быстро и крайне жестоко подавлено аж девятью копейщиками.

Этюд в багровых тонах

Warhammer: Mark of Chaos



Олег Данилов

Формула игры

Armies of Exigo + Warhammer = **Warhammer: Mark of Chaos**

Классический Warhammer

Warhammer Online: Age of Reckoning **конец 2007**
Warhammer: Dark Omen **1998**
Warhammer: Shadow of the Horned Rat **1996**

У меня дома, на полочке возле телевизора, уже шестой год стоит коробка MULTI Orc Boyz Regiment Sleeve. Настоящий Eavy Metal работы Брайана Нельсона и Али Моррисона. 16 фигурок Citadel Miniatures от Games Workshop – все руки не доходят склеить и покрасить. Покупал я их во время своей первой загранпоездки в память о великолепной Warhammer: Dark Omen, появившейся в далеком 1998 году. С той поры много воды утекло, появилось достаточное число проектов во вселенной Warhammer 40K – пошаговые стратегии, шутеры, RTS, но увы, – ни одного в классическом фэнтезийном сеттинге. А значит, вы должны понимать, что выход Warhammer: Mark of Chaos я воспринял с огромным энтузиазмом. Забегая вперед, скажу: он не испарился во время прохождения обеих кампаний Mark of Chaos, несмотря на то что у игры есть определенные, а для поклонников старых проектов в мире Warhammer даже критические, недостатки.

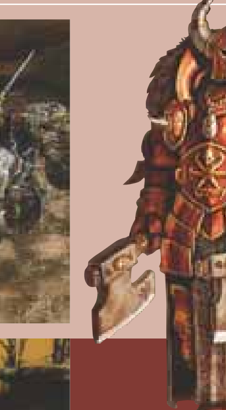
Авторы из Black Hole Entertainment, ответственные за недавнюю RTS с ролевыми элементами Armies of Exigo, не скрывали, что равняются на знаменитую Warhammer: Shadow of the Horned Rat. С именем Рогатой Крысы воины-рэтмены идут на штурм крепостей, а один из уровней недвусмысленно называется Disciples of the Horned Rat. Впрочем, за прошедшие с выхода «Рогатой Крысы» десять лет аудитория поклонников компьютерных игр порядком изменилась, что и учли авторы. Mark of Chaos далеко не такая хардкорная, как ее прародительница. Увы, собственно тактических возможностей здесь на порядок меньше. Впрочем, лично для меня это не делает проект хуже. Просто таковы реалии, с которыми надо считаться.

Если сравнивать Mark of Chaos с любой из игр серии Total War (а у них на самом деле много общего), то получается, что любая битва в Total War – это шахматная партия с дебютом, миттельшпилем и эндшпилем, в то время как в Mark of Chaos сражение – скорее этюд с заранее заданной расстановкой фигур, ограниченным количеством ходов и четким описанием. Ваша цель – найти эти самые ходы, которые приведут к решению этюда.

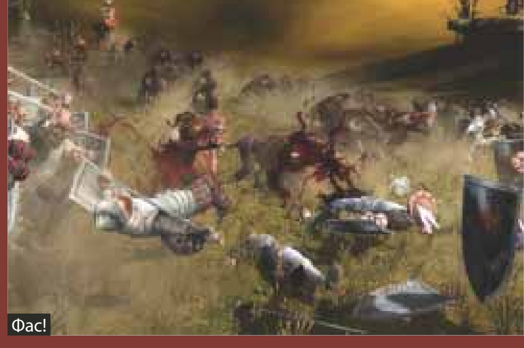
Игровые уровни, как правило, маленькие, и сражения редко длятся более пятнадцати минут. Порой вместо противостояния армий (а в финальных битвах на поле боя одновременно находится до тысячи солдат) вам предлагают совершить прогулку одним героем по подземельям или заброшенным руинам. Иногда все ограничивается дуэлью между предводителями отрядов. Естественно, персонажи в процессе странствий набираются опыта и изучают новые умения. Собственно, это и есть те самые элементы RPG, которые указаны в паспорте игры. Жаль, что спецспособностей на самом деле не так уж и много и они зачастую одинаковые у героев разных рас. Ваши военачальники могут существенно изменить ход сражения, причем в


Склонитесь перед принцем Хаоса!

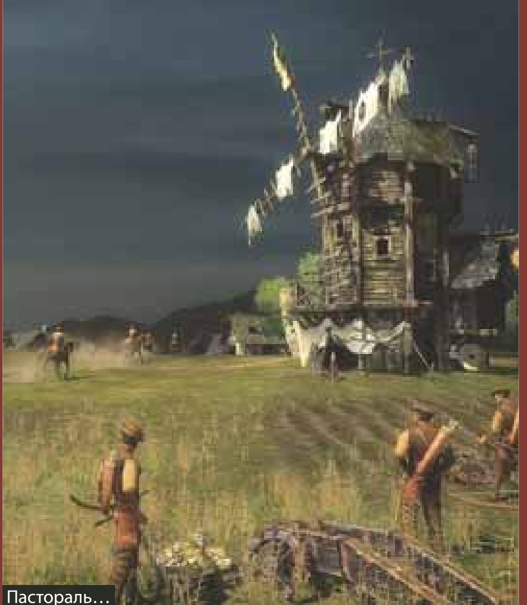

Кто на нас с братьями? Подходи по одному!




Ученики Буденного


Фас!


Во славу Рогатой Крысы! Вперед-вперед!


Пастораль…

Паспорт

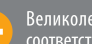




Жанр RPG/strategy
Разработчик Black Hole Entertainment
Издатель Namco Bandai Games America
Web-сайт www.markofchaos.com

Black Hole Entertainment
Созданная в 2001 г. будапештская студия входит наряду с еще тремя венгерскими компаниями в состав корпорации Cinergi Interactive LLC, офис которой расположен в Калифорнии.
Игры Armies of Exigo
Проекты нет данных
Web-сайт www.blackholegames.com

Вердикт ★★★★★



Во славу Рогатой Крысы – на штурм!

Графика	★★★★★
Звук	★★★★★
Играбельность	★★★★★

\+ Великолепная графика; полное соответствие канонам вселенной Warhammer; отличные звук и музыка; интересный сюжет; разнообразные миссии

– Упрощенная тактика; игра слишком простая

Mark of Chaos маги традиционно несбалансированны и способны в одиночку выкосить пару взводов неприятелей. Умения делятся на боевые, дуэльные и командирские, мы рекомендуем развивать каждого героя в своем ключе, но учтите: главному персонажу частенько придется выходить в бой одному, так что готовьте из него завзятого дуэлянта.

Что касается тактической составляющей Mark of Chaos, то, несмотря на соблюдение всех канонических требований – наличие осадной техники, возможность проламывать стены крепостей, драться на галереях, использовать осадные башни, менять тип построения и амуниции и т. д., – мест приложения командирских талантов здесь маловато. Игра слишком проста, хотя, воюя за побочные расы (крысо-людей и эльфов), придется порой попотеть. Именно из-за излишней легкости вам скорее всего не понадобятся никакие тактические изыски, тем более что особого эффекта те же атака с фланга или заход в тыл не приносят. Единственное, что обсчитывается более-менее правдоподобно, – это мораль отрядов.

Сюжет Mark of Chaos несколько эклектичен. В кампании за Империю нам, похоже, показывают один из эпизодов большой истории – без начала и конца. Причем авторы абсолютно уверены в том, что мы знакомы со всеми перипетиями бесконечной войны Порядка и Хаоса в мире Warhammer. Кто такой Стефан фон Кессел? Почему его отца сожгли на костре как еретика? Почему все окружающие считают, что шрам на его лице – это метка Хаоса? Ответов вы не найдете, даже добравшись до финала. Кампания за силы Хаоса логичнее – цели и средства ясны и понятны, да и сюжет показался нам более интересным. Впрочем, здесь позволено поиграть за рэтменов, и за это многое можно простить.

Движок Mark of Chaos демонстрирует качественную картинку. Особенно, если камеру спустить с небес и приблизить к солдатам. Модели весьма детальны, трава и текстуры хороши. Очень впечатляют большие крепости, деревья и общее внимание к деталям. Единственное, чего не хватает, – реалистичного динамического освещения. Но даже при этом игра умудряется изрядно тормозить на весьма современных ПК. Причем, как нам показалось, основная проблема – работа с памятью, тут и 2 GB «маловато будет». Озвучка персонажей и героев очень качественная, интересно, как ее реализуют в локализации, которая уже не за горами. Музыкальное оформление под стать игре – в меру пафосное и героическое.

Что же мы имеем в итоге? Увы, не наследницу «Рогатой Крысы» или Dark Omen, но весьма качественную и интересную игру во вселенной классического Warhammer. Будем надеяться, дополнения и продолжения последуют. Главное, чтобы в них авторы исправили те мелкие огрехи, имеющиеся у Mark of Chaos. И верните нам, пожалуйста, полноценную тактику.

Lost

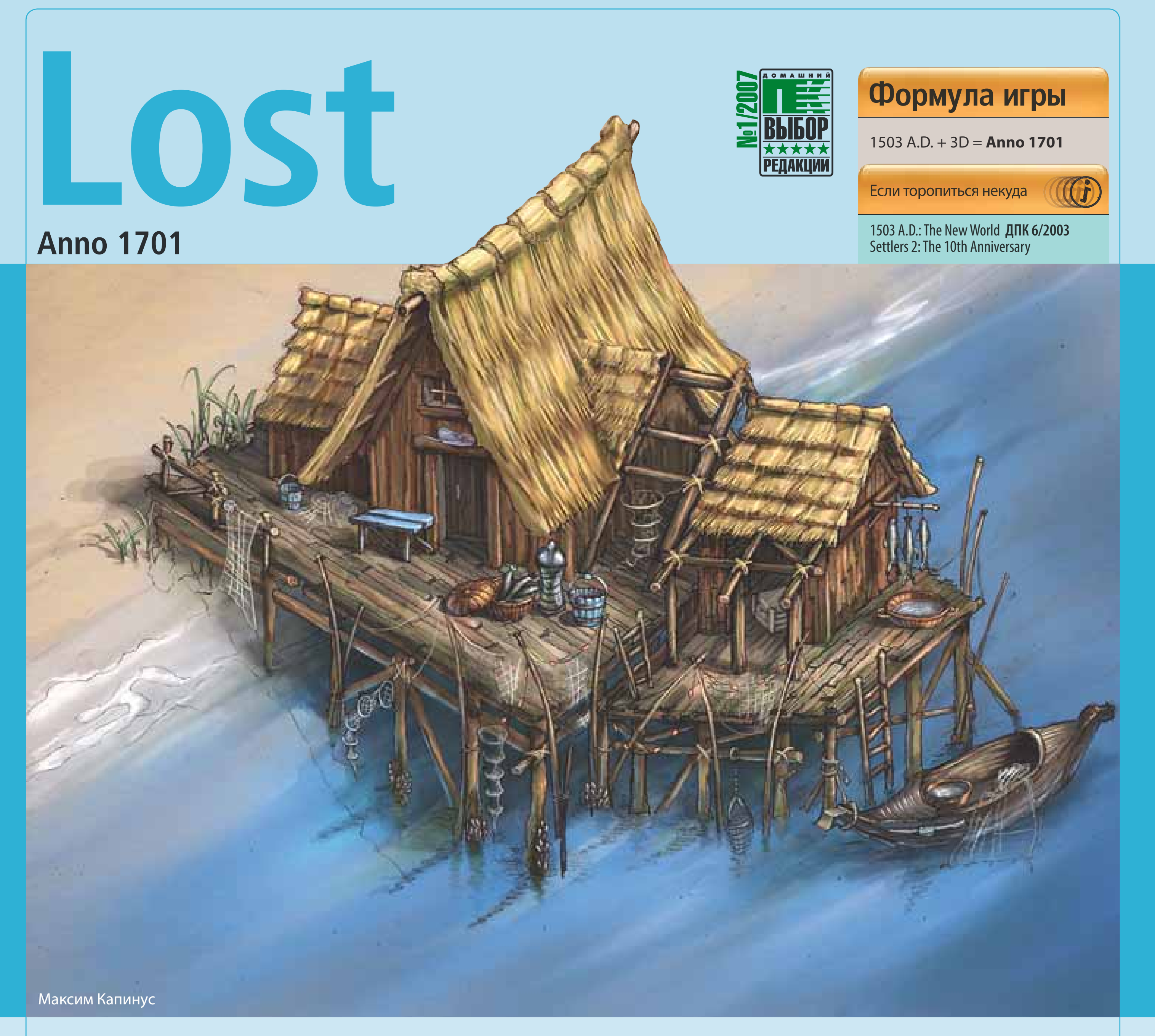
Anno 1701

Формула игры

1503 A.D. + 3D = **Anno 1701**

Если торопиться некуда

1503 A.D.: The New World **ДПК 6/2003**
Settlers 2: The 10th Anniversary



Максим Капинус

Любовь немецких разработчиков к разнообразным экономическим стратегиям и играм в жанре tycoon, похоже, неистребима. Наверное, в данном случае менталитет определяет довольно многое: их так и тянет ко всем этим перевозкам, торговым операциям, постройке городов с базарами и гильдиями.

Уже известная по America и Castle Strike студия Related Designs принялась за изготовление очередной серии бессмертной саги Anno, взяв за основу технологии, присущие XVIII веку. Нам предлагают возглавить поселение пионеров (нет, не тех, о которых вы подумали) и путем научного прогресса привести их к светлому будущему, что для рядового бюргера означает «пиво и мясо каждому и много».

После загрузки игры мы попадаем в мир, поражающий своей детализацией. Отменный движок демонстрирует красочную 3D-картинку, на которой можно разглядеть жителей и их инструменты.

Сюжета в привычном значении слова в Anno 1701 нет, как нет и режима кампании. Фактически основной тип игры – *Continious Play*, позволяющий сконфигурировать по желанию архипелаг и количество конкурирующих сторон, а затем приступить к подробному изучению островов и развитию своей маленькой цивилизации. В дополнение к этому разработчики вставили несколько отдельных заданий и обучающие миссии, которые помогут начинающему бургомистру понять основные принципы экономики и политических отношений.

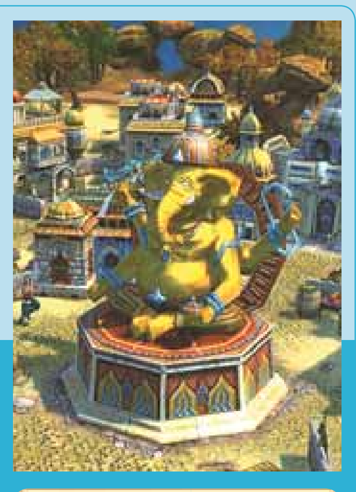
Оказавшись в открытом море на корабле с поселенцами, нужно ответственно отнестись к выбору острова для них – важнейшему решению, которое скажется в будущем на стратегии поведения и торговле с другими государствами. Каждый кусочек земли в Anno 1701 обладает своим набором полезных ископаемых и собственной экосистемой, позволяющей выращивать на плантациях определенный набор сельскохозяйственных культур. Надо учитывать тот факт, что недостающие товары впоследствии придется покупать у соперников или же нужно будет расширить владения за счет еще одной колонии и там организовать специфическое производство.

Дальнейшее развитие сводится к монотонному и четко выверенному строительству с постепенным увеличением популяции – ведь именно от числа поселенцев зависит доступность новых типов зданий. Для того чтобы народ плодился и размножался, нужно предоставлять жилые дома и ряд предметов первой необходимости вроде еды и одежды. Когда общее количество людей достигает определенного рубежа, «пионеры» постепенно начинают сдавать позиции более сознательным и жадным «поселенцам», требующим вдобавок к обычным материальным ценностям еще и духовную пищу.

С каждой прослойки общества можно брать свой налог, при этом неусыпно отслеживая их реакцию на изменение тарифов по малень-


Где-то неподалеку явно прогуливается наркобарон

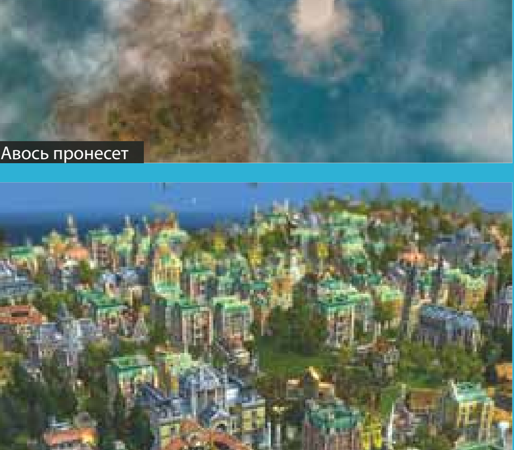

Пираты Карибского моря




Клоуны в городе


Авось пронесет


Они ставят пушку!


Образец правильного градостроения

Паспорт



Жанр экономический симулятор
Разработчик Related Designs
Издатель Sunflowers
Web-сайт www.anno1701.com

Related Designs
Немецкая студия занимается разработкой стратегий с 1995 г. и успела выпустить несколько серьезных проектов. Девиз компании: «Шаг за шагом в будущее», и Anno 1701 лишь подтверждает этот слоган.
Игры America, No Man's Land, Castle Strike
Проекты не объявлены
Web-сайт www.related-designs.de

Вердикт ★★★★★



Очередная забава для любителей неторопливого огородничества

Графика	★★★★★
Звук	★★★★★
Играбельность	★★★★★





\+ Отличный графический движок; затягивающий геймплей

− Упрощенная торговля; отсутствие серьезных нововведений

кой иконке. В принципе обеспечивать народу безбедное существование и одновременно пополнять казну солидными суммами вполне реально, но это потребует серьезного подхода при планировании производства и изучении спроса и предложения товаров.

Признаки процветающего общества таковы: постоянно растущее население, богатый город с каменными дорогами (по которым снуют туда-сюда тележки с товарами) и плюсовой денежный баланс. Каждая новостройка уменьшает ежемесячный доход на определенную сумму, поэтому бесполезная ферма или ненужный кирпичный завод – пустая трата денег. Благо предусмотрена специальная функция отключения производства, экономящая средства. Еще один просчет – размещение мельницы в десяти километрах от пшеничных полей – товарные составы в то время еще не ходили, а значит, народ вымрет от голода, так и не дождавшись завоза хлеба в гастрономы. Особенного мастерства и опыта требует организация удаленного производства на другом острове, например табачных изделий, которые очень любят «граждане», вырастающие из «поселенцев». Готовая продукция может получиться весьма дорогостоящей, но приобретать у конкурентов все равно будет накладнее.

С военными действиями намного проще. По достижении определенного технологического уровня игроку становится доступным создание армейских подразделений и военных кораблей. Однако не каждый военачальник сможет позволить себе держать боеспособную армию, а тем паче флот. Перечень необходимых материалов для производства даже захудаленького дредноута достаточно велик. Купить, а тем более отлить 12 пушек – это вам не лопатой в огороде махать. Правда, конфликты с другими нациями совсем необязательны. Война является по сути средством проверки своих способностей, когда уже больше нечем заняться. Если вдруг обнаружится, что единственное месторождение золота находится под контролем соперника, то можно совершить дерзкий бросок и захватить территорию, но подготовьтесь к тому, что против вас будет действовать целый альянс – в Anno 1701 не любят агрессоров.



Наверняка некоторым игра покажется ужасно скучной. Просто нужно один раз попробовать, чтобы понять свое отношение к проектам такого рода. Тем не менее для людей с определенным складом характера новая серия станет забавой на множество долгих вечеров. Ведь далеко не все предпочитают RTS с рашем на первых минутах.

Пылающая пустота

Gothic 3



Сергей Светличный

Формула игры

Gothic II + новые технологии + масса ошибок = **Gothic 3**

Поиграйте лучше в

The Elder Scrolls IV: Oblivion **ДПК 5/2006**
Gothic II

Первая часть Gothic, вышедшая в 2001 г., неожиданно для многих оказалась отличной action/RPG в довольно-таки необычном сеттинге. Увлекательный сюжет, свежий взгляд на образ главного героя и его место в окружающем мире, великолепный геймплей – все это вместе взятое сразу сделало игру культовой. Вторая часть не заставила себя долго ждать, и хотя некоторым геймерам она понравилась меньше оригинала (обычное, в общем-то, явление), популярность Gothic II в итоге была чуть ли не выше, чем первой части.

Анонсированная «по горячим следам» Gothic 3 создавалась довольно долго, несколько раз переносилась и в итоге появилась в настолько сыром виде, что выглядела скорее как бета-версия, чем финальный продукт. Честно говоря, и предыдущие продукты Piranha Bytes не отличались высокой стабильностью работы, однако в третьей части количество багов аж зашкаливало – более-менее сносно играть в Gothic 3 стало возможным лишь после второго патча. К счастью, русская локализация вышла под номером 1.09 – это последняя на тот момент версия игры, и по сравнению с первоначальным релизом представляет собой просто образец стабильности (хотя и в ней у нас периодически наблюдались графические артефакты при включении режима *sneak* или проблемы с анимацией главного героя после закрытия инвентаря). Однако пора переходить к описанию игры.

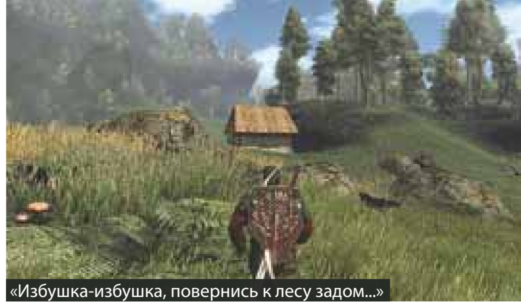
Третья «Готика» начинается почти сразу после окончания Gothic II. Главный герой (тот же самый, что и в предыдущих частях цикла) прибывает на лодке в Миртану и с места в карьер бросается спасать местное население. Дело в том, что здесь не так давно орки взяли верх над людьми, разорили их города и обратили выживших в рабство – и если некоторых представителей человеческой расы, ставших наемниками орков, подобное положение дел вполне устраивает, то рабов и довольно многочисленных повстанцев – абсолютно нет. Примечательно, что вы сами вольны решать, кому помогать в каждом конкретном случае – можно как освободить город от орков, так и наоборот, принять их сторону и вырезать лагерь повстанцев.

Как и в предыдущих частях, в Gothic 3 все держится на авторитете. Чтобы продвинуться по сюжетной линии в том или ином поселении, вам придется выполнить определенное количество заданий его жителей и завоевать таким образом их доверие.

Что в Gothic 3 действительно вызывает восхищение, так это огромный мир. И по размерам, и по детальности его проработки третья «Готика», пожалуй, ни в чем не уступает той же Oblivion, с которой ее постоянно сравнивают. Тем обиднее, что весь громадный потенциал оказался загублен либо посредственной, либо попросту отвратительной реализацией многих других аспектов игры. Все недоработки перечислить не удастся, поэтому постараемся вкратце описать основные, наиболее сильно влияющие на геймплей.

Так, у противников ужасный AI. Некоторых монстров можно спокойно перестрелять из лука или арбалета с безопасного расстояния – они даже не шелохнутся, несмотря на град стрел, которыми вы их осыпаете (таким образом я, например, ухитрился персонажем второго-

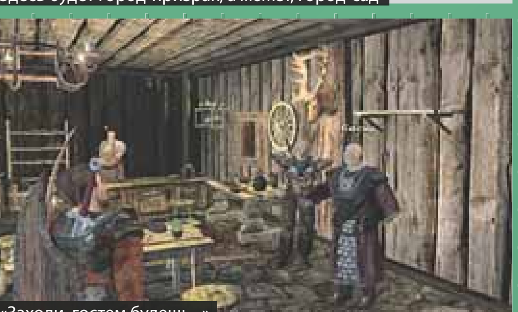

Чем больше зверь – тем больше экспы


«Избушка-избушка, повернись к лесу задом...»




Здесь будет город-призрак, а может, город-сад


Поселок на краю Галактики


«Заходи, гостем будешь...»


«Да когда ж вы уже накуритесь??»


«А ты записался добровольцем?»


Временами игра выдает изумительно красивую картинку

Паспорт

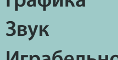
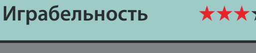


Жанр action/RPG
Разработчик Piranha Bytes
Издатель «Руссобит-М»
Web-сайт www.gothic3.com

Piranha Bytes
Немецкая студия, основанная в 1997 г. и отметившаяся за это время исключительно работой над ролевым сериалом Gothic. В 2002 г. компания была переименована в Pluto 13, однако от старого названия при этом не отказалась и использует его теперь в качестве торговой марки.
Игры Gothic, Gothic II, Gothic II: Night of the Raven
Проекты нет данных
Web-сайт www.piranha-bytes.com

Вердикт ★★★★★

Потенциально очень сильная игра, загубленная многочисленными недоработками

Графика ★★★★★
Звук ★★★★★
Играбельность ★★★★★

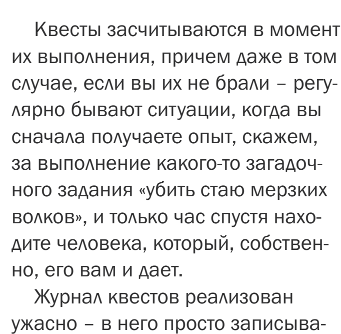

Огромный интересный мир; приятная графика


Невероятное количество ошибок и недоработок; общая сырость продукта

третьего уровня зачистить пару пещер, забитых высокоуровневыми противниками). Рукопашные схватки реализованы кошмарно – никакой тактики, никакого планирования поединка нет и близко; большинство монстров можно спокойно убить, безостановочно нанося удары мечом, – после первого удачного попадания они не успевают оправиться и перейти в наступление. Если же вас случайно ранят – достаточно отбежать на десяток-другой метров и спокойно пить лекарства на виду у армии врагов, поскольку преследователи практически моментально теряют к вам интерес.

Инвентарь у главного героя безразмерный – у предметов отсутствует вес, а все одинаковые вещи складываются в одну ячейку, поэтому полсотни мечей будут занимать ровно столько же места, что и маленький корешок целебной травы.





Квесты засчитываются в момент их выполнения, причем даже в том случае, если вы их не брали – регулярно бывают ситуации, когда вы сначала получаете опыт, скажем, за выполнение какого-то загадочного задания «убить стаю мерзких волков», и только час спустя находите человека, который, собственно, его вам и дает.

Журнал квестов реализован ужасно – в него просто записываются разговоры (причем временами не полностью, а частично), и впоследствии получить из них нужную информацию становится весьма проблематично.

Отношение к вам дружественных NPC порой абсолютно неадекватно – вы спокойно можете избивать их до полусмерти, ведь придя в сознание, они все равно ничего помнить не будут. И наоборот, человек, еще минуту назад рассыпавшийся перед вами в благодарностях за спасение своего города, при попытке заговорить высокомерно бросает что-то типа «отвали». Нечего и объяснять, что на отыгрыше роли такие проколы сказываются самым плачевным образом, как и всякие мелочи вроде возможности беспрепятственно заходить в любой дом, потрошить сундуки и спать в чужих постелях почти что на глазах у их законных владельцев (неслыханные вещи для той же первой «Готики»).

В общем, Gothic 3 – это яркий пример того, что происходит, когда разработчик переоценивает свои возможности и замахивается на слишком глобальный проект, на реализацию которого у него просто не хватает сил. У пираньи отменный аппетит, но, оказывается, даже она, бывает, откусывает слишком большой кусок, который не может проглотить...

Не время для Элвиса

Tom Clancy’s Rainbow Six: Vegas


Спускаемся



Главный герой


Штурм!


Подглядывание не сквозь замочную скважину

Янош Грищенко

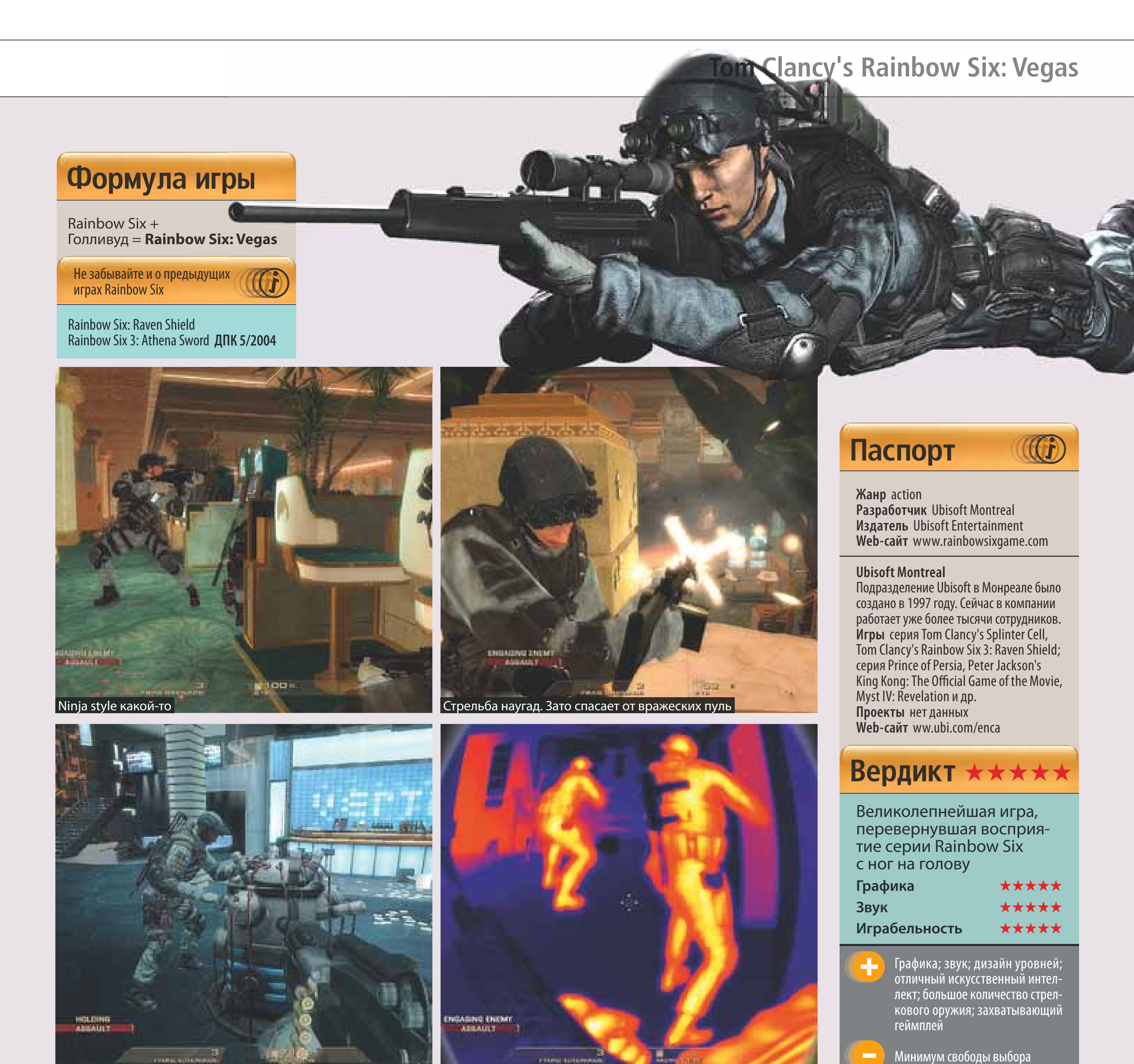
Забудьте, забудьте абсолютно все, что вы знали о серии игр Rainbow Six. После выхода Tom Clancy’s Rainbow Six: Vegas коварный замысел Ubisoft стал более чем очевиден. Разработчики не хотят делать зубодробительные тактические FPS для высоколобых интеллектуалов. Отныне и, полагаем, навсегда Rainbow Six – это игровой блокбастер, виртуальный перформанс, в котором геймер обязательно исполняет главную роль под ослепительными лучами прожекторов. Он (не команда!) является центром здешней Вселенной, вокруг которого вращается все остальное, до последнего пикселя, что есть в самой игре. Привыкайте.

Убедиться в правоте наших суждений можно при первом же знакомстве с сюжетом. В предыдущих частях Rainbow Six он казался скорее балластом, сброс которого почти не влиял на восприятие игрового процесса в целом. Помиссионная структура кампании, свободный выбор напарников – все это в далеком и туманном прошлом. В Rainbow Six: Vegas сценаристы сами решают, кто будет в вашей команде и как вам удобней сделать следующий шаг. Сюжет напоминает голливудский триллер. Теперь стало понятно, почему Оскар Гудмен (мэр г. Лас-Вегас) взбеленился, когда узнал, о чем же будет идти речь в RS:V. И в страшном сне он не мог представить, что на игровую мекку всея США способны напасть террористы. Зато в Ubisoft Montreal – очень даже смогли. Поэтому практически все действие разворачивается в вышеупомянутом городе.

Впечатление после прохождения игры: смесь киноблокбастеров Matrix и The Rock. Вы, разумеется, помните классический момент в «Матрице» – перестрелку в зале с колоннами. Замените колонны игровыми автоматами, добавьте люминесценции, красок, роскошных интерьеров и растяните этот эпизод до продолжительности фильма. Да, и не забудьте добавить сцену из «Скалы», где спецназовцы оказались окруженными в душевой тюрьмы на острове Алькатрас. То, что получилось, и есть Rainbow Six: Vegas.

Типичная ситуация: ваша команда врывается в игровой зал и медленно продвигается через него. В какой-то момент вылетают двери, разбиваются окна – и комната уже наполнена противниками, ведущими шквальный огонь. В первую секунду вас охватывает ощущение безысходности, но рефлексы берут свое. Во время каждой перестрелки десятки «одноруких бандитов» разрываются в клочья, из них высыпаются монеты, летят искры, а по вашим щекам текут слезы умиления. Но самое забавное то, что это не надоедает. Совершенно.

Супостаты уже перестали быть простым пушечным мясом (см. RS: Lockdown). Электронные террористы научились прятаться за различными объектами и вести огонь из укрытия. При перезарядке оружия они теперь пытаются не попадать



Формула игры

Rainbow Six + Голливуд = **Rainbow Six: Vegas**

Не забывайте и о предыдущих играх Rainbow Six

Rainbow Six: Raven Shield
Rainbow Six 3: Athena Sword **ДПК 5/2004**

Ninja style какой-то

Стрельба наугад. Зато спасает от вражеских пуль

Огромная Бомба

Тепловизор

Паспорт

Жанр action
Разработчик Ubisoft Montreal
Издатель Ubisoft Entertainment
Web-сайт www.rainbowsixgame.com

Ubisoft Montreal
Подразделение Ubisoft в Монреале было создано в 1997 году. Сейчас в компании работает уже более тысячи сотрудников.
Игры серия Tom Clancy's Splinter Cell, Tom Clancy's Rainbow Six 3: Raven Shield; серия Prince of Persia, Peter Jackson's King Kong: The Official Game of the Movie, Myst IV: Revelation и др.
Проекты нет данных
Web-сайт ww.ubi.com/enca

Вердикт ★★★★★

Великолепнейшая игра, перевернувшая восприятие серии Rainbow Six с ног на голову

Графика ★★★★★
Звук ★★★★★
Играбельность ★★★★★

\+ Графика; звук; дизайн уровней; отличный искусственный интеллект; большое количество стрелкового оружия; захватывающий геймплей

– Минимум свободы выбора

под автоматные очереди; в нужных ситуациях используют гранаты различных типов; умеют палить вслепую (есть и такая функция). В последнем случае стрельба не прицельная и пули летят хаотично, но иной раз без данного приема ну просто никак. Более того, искусственный интеллект адекватно реагирует на ослепляющие гранаты, а за пеленой дыма практически ничего не видит. Это касается как вражеского, так и дружеского AI.

Напарников, к слову, опять всего двое (команда – одна), и управлять ими достаточно просто. Основные приказы «повешены» на пару кнопок, остальные же активизируются при выполнении того или иного действия. Очень эффектно выглядит спуск по отвесной стене на канатах. Зафиксировавшись напротив окна, можно вытворять все что душе угодно: перевернуться и, повиснув головой вниз, чтобы не подставлять большую часть тела под пули, расстрелять врагов через стекло или разбить хрупкий стеклопакет и с воплем влететь в комнату не хуже самого Бэтмена, сокрушая все, что попалось под руку. Штурм же через двери остался прежним. Есть три варианта действия для напарников (взорвать дверь, просто открыть или открыть, предусмотрительно зашвырнув туда гранату). В данном случае этого вполне, как нам кажется, достаточно.

Выбирать оружие и пополнять боеприпасы можно или в перерывах между заданиями, или в контейнерах, которые иногда обнаруживаются на уровне. Забавно, но наконец-то разработчики разрешили поднимать оружие мертвых врагов (не прошло и восьми лет). Сам его ассортимент несколько изменился (добавился современный карабин M8, например), но в общем набор весьма традиционен.

За все в игре отвечает новейший Unreal 3 Engine, который вы уже могли видеть в Splinter Cell: Double Agent. Графика, разумеется, на удивление хороша, большинство объектов ведут себя очень естественно, в соответствии с реальными законами физики (исключения, к слову, также имеются), ну а анимация персонажей просто замечательна. Особенностью Rainbow Six: Vegas является совмещение видов от первого и третьего лица, и, как следствие, способность спрятаться практически за любым объектом. Одно нажатие правой кнопки «мыши» возле него – и перед нами уже TPS с широкими возможностями ведения огня по противникам из-за укрытия.

Tom Clancy's Rainbow Six: Vegas нужно воспринимать как высококачественный интерактивный боевик. Это уже массовая культура и даже больше подходит для показа на «широком экране» в битком набитом людьми зале, чем на маленьком мониторе. В идеале же играть в такие игры самому категорически не рекомендуется, пускай это делает за вас кто-то другой. Вы же удобно размещайтесь в кресле и наслаждайтесь феерическим зрелищем.

ГОНКА
RACE


Преследователи на хвосте


Иду по приборам




Нужен фотофиниш


Fair play


Вот, левый поворот...


Где тут кнопка, выпускающая ракеты?

Формула игры

GTR 2 + WTCC = **RACE**

Любителям хардкора

GTR 2 **ДПК 11/2006**
GT Legends **ДПК 12/2005**

Паспорт



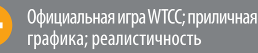
Жанр автомобильный симулятор
Разработчик SimBin Development
Издатель Eidos
Web-сайт www.race-game.org

SimBin Development
Если когда-нибудь у разработчиков будет своя Аллея звезд, то шведы из SimBin Development заслуживают появления на ней не меньше других известных компаний.
Игры GTR – FIA GT Racing Game, GT Legends, GTR 2
Проекты не объявлены
Web-сайт www.simbin.se

Вердикт ★★★★★

Кое-кто умеет держать марку

Графика	★★★★★
Звук	★★★★★
Играбельность	★★★★★


+ Официальная игра WTCC; приличная графика; реалистичность


– Звук внутри кабины

Максим Капинус

Если вы увидели в описании проекта слова SimBin Development – готовьтесь. Каждый продукт шведской студии можно смело обвязывать красивой ленточкой и ставить на видное место, чтобы потом при случае показывать нерадивым разработчикам со словами «вот так надо». Причем новые проекты становятся все серьезнее и совершеннее, а их статус профессионалов своего дела не мог остаться без внимания со стороны устроителей настоящих чемпионатов. Все дело в том, что перед нами официальная игра WTCC – World Touring Car Championship со всеми вытекающими последствиями в виде лицензионных автомобилей, имен пилотов, трасс. Кроме того, партнером SimBin Development при создании RACE стал известный спортивный телеканал Eurosport.

Фактически шведы в очередной раз воспользовались своим гениальным движком и выпустили видоизмененную GTR 2, в которой класс GT был заменен гоночными болидами чемпионатов WTCC, WTCC’87, Mini Copper Challenge. Выбирая автомобиль для гонки, игрок на время становится пилотом чемпионата и садится за руль машины, принадлежащей конкретному водителю, выступающему за определенную команду. Если захотелось покататься на BMW 320si, то будьте готовы выступить в роли Алессандро Занарди, у которого контракт с BMW Team UK.

В очередной раз перечислять количество параметров, доступных для изменения в боксе, нет сил, поверьте. Раздельной регулировкой давления в шинах теперь никого не удивишь – это уже для детских аркад в стиле NFS.

Кардинальные изменения в доступных режимах игры отсутствуют, поэтому перед нами все те же: *Быстрая гонка*, *Гоночный уик-энд*, *Чемпионат*, *Сетевая игра* и *Другие гонки* (кстати, не удивляйтесь тому, что все названия я привожу на русском языке – RACE поддерживает русскоязычный интерфейс, который можно указать при конфигурировании игры). Особенно хочется отметить Дуэль пилотов, где можно попробовать побить время настоящих пилотов. Каждому такому поединку предшествует пафосная видеозаставка, где сам профи предложит вам посоревноваться и утереть ему нос. Хотя вряд ли у вас это получится.

Сказать, что графика в RACE поражает, нельзя, но игра демонстрирует вполне приличную картинку. Особенно понравились погодные эффекты, реализация которых выполнена на высоком уровне. Поэтому заранее изучите все клавиши управления, чтобы потом судорожно не стучать по клавиатуре в поисках кнопки включения дворников.

Дракон без подземелья

Eragon


Иллюзия бескрайних просторов


Молодым везде у нас дорога




Ахтунг! В небе – Сафира

Паспорт



Жанр action/adventure
Разработчик Stormfront Studios
Издатель Vivendi Games
Web-сайт www.eragongame.com

Stormfront Studios
Одна из старейших студий разработчиков в игровой индустрии, собравшая под свои знамена более 70 опытных специалистов. До 1993 г. была известна под названием Beyond Games. В активе компании – около тридцати завершенных проектов в различных жанрах – от спортивных симуляторов и гонок до RPG. Большой популярностью пользовалась ее игра The Lord of the Rings: The Two Towers.
Игры Forgotten Realms: Demon Stone, Pool of Radiance: Ruins of Myth Drannor, The Lord of the Rings: The Two Towers, Mario Andretti Racing, Star Trek: The Deep Space Nine – Harbinger
Проекты нет данных
Web-сайт www.stormfrontstudios.com

Формула игры

Сюжет «Эрагона» + игровые наработки из The Two Towers = **Eragon**

С драконами мы встречались в играх



I of the Dragon **ДПК 1–2/2003**
Drakan: Order of the Flame **ДПК 7/1999**


А не обрушить ли мне эту хлипкую конструкцию?


Вжик, вжик, вжик – уноси готовенького!

Вердикт ★★★★★

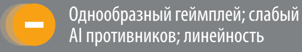


Эх, опять кинолицензионная поделка!

Графика ★★★★★
Звук ★★★★★
Играбельность ★★★★★



Некоторое сходство персонажей с героями фильма



Однообразный геймплей; слабый AI противников; линейность

Александр Птица

Каждый год накануне Рождества миллионы американцев (и не только) частенько ходят... нет, не в баню, а в кино. Они прекрасно знают: в репертуаре обязательно найдутся новинки семейного характера – то ли комедии с Санта-Клаусом, то ли сказки, то ли фэнтези. Похоже, что одним из главных киноблокбастеров нынешнего сезона является «Эрагон» (впечатления от фильма – в этом же номере), следовательно, появление сопутствующей продукции, в том числе и игровой, было неизбежным.

Издатель Vivendi поручил игроизацию фильма весьма крепкой компании Stormfront, уже имевшей достаточно успешный опыт работы с кинолицензиями, (например, с «Властелином Колец»), полагая, что коллектив выдаст не менее «жирный продукт», чем The Two Towers. Но не тут-то было....

Книгу-первоисточник мне читать не доводилось, хотя шуму на Западе она наделала немало. Еще бы – первое произведение 15-летнего автора попадает в списки бестселлеров. Эдакое очередное воплощение американской мечты о том, что успех может сопутствовать каждому. А играть пришлось еще до выхода фильма в прокат, поэтому с сюжетом о молодом парнишке Эрагоне, последнем «драконьем наезднике», знакомился по ходу дела. Для его описания хватит нескольких слов – находка драконьего яйца, дружба с драконихой Сафирой и борьба против злобного короля Галбаторикса.

Должен сказать, в игре история изложена весьма невнятно. Не слишком качественные ролики вроде бы и объясняют мотивацию героев, но не всегда понятно, зачем они идут в ту или иную локацию. Прохождение прямое, как стрела, – о какой-либо нелинейности нет и речи. И пусть вас не вводят в заблуждение скриншоты. Глядя на них, можно было бы подумать, что действие разворачивается на бескрайних просторах. На самом-то деле кроме раз и навсегда заданных коридоров там больше ничего нет.

Персонажей двое – сам Эрагон и его наставник Бром, сражающийся бок о бок и дающий советы юноше, как действовать в сложных ситуациях. К тому же в любой момент кто-то из ваших друзей может взять на себя его роль, и тогда игра становится кооперативной.

По характеру геймплея в большинстве эпизодов «Эрагон» является типичным слэшером: толпы врагов, безудержное размахивание мечом, временами прицельная стрельба из лука, использование магических способностей как в схватках, так и для решения задачек адвентюрного толка. Увы, противники потрясающе однообразны и по своему внешнему виду, и в плане поведения (тупые – это еще мягко сказано). Полетать на Сафире, поливая монстров градом магических стрел, вам дадут, но такие эпизоды встречаются крайне редко.

С учетом того, что ни графика, ни аудиосопровождение не блещут, а фактор повторной играбельности катастрофически стремится к нулю, поставить «Эрагону» оценку выше «тройки» рука не поднимается.

Автопробегом по бездорожью

«Полный привод: УАЗ 4×4»


Прототип на базе «УАЗ-Патриот»


Необычная «буханка»



Паспорт



Жанр автоаркада
Разработчик
Avalon Style Entertainment
Издатель 1С-МУЛЬТИМЕДИА
Web-сайт 4×4game.ru

Avalon Style Entertainment
Московская компания, уже достаточно давно работающая над созданием компьютерных игр. Начав с весьма необычного «Пластилинового Сна» и Sabotain: Break the Rules, претендовавшего на лавры русского Deus Ex, студия скатилась к производству поделок сомнительного качества на чужих движках.
Игры «Postal 2 add-on: Штопор ЖжОт!», Sabotain: Break the Rules, «Антикиллер», «Вовочка и Петечка», «Жесть», «Пластилиновый Сон»
Проекты нет данных
Web-сайт www.avalonstyle.ru

Вердикт ★★★★★

Не шибко красивая и однообразная автоаркада. Впрочем, сделать что-либо серьезное на движке Xpand Rally очень сложно

Графика	★★★★★
Звук	★★★★★
Играбельность	★★★★★

\+ Необычный антураж; знаменитые автомобили УАЗ

− Бутафорские звуковые эффекты; не самая современная графика; упрощенные задания; слабая физическая модель

Формула игры

«Экспедиция-Трофи: Мурманск–Владивосток» – экспедиция = **«Полный привод: УАЗ 4×4»**

Если вам надоела аркадность и игры на движке Xpand Rally, посмотрите

RACE – The Official WTCC Game **ДПК 1/2007**
GTR 2 **ДПК 11/2006**



Старый знакомый – «УАЗ-Хантер» на старте


Так, съезжаем с дороги!

Игорь Комаров

Игра «Полный привод: УАЗ 4×4» является по сути симулятором жизни джипера. И любители off-road-приключений с восторгом увидят в ней такие знакомые им термины, как лифт, МАДы, шноркели, хай-джеки и многое другое!

Проект создан на предыдущей версии Crome Engine, той самой, которая использовалась еще в Xpand Rally. Добавление весьма симпатичной густой травки и русских джипов привело к непредсказуемому повышению системных требований. Комфортно играть с приемлемым качеством картинки мне удалось только на Core 2 Duo с частотой 3 GHz. Впрочем, рассматривать красоты внешнего мира через заляпанное грязью и потрескавшееся лобовое стекло, как правило, времени нет. Экстерьером же автомобилей можно насладиться разве что в редких перерывах между гонками в меню *Гараж* или *Тюнинг*. Игровой процесс достаточно прост, собственно, весь «сюжет» заключается в прохождении чемпионатов, в которых зарабатываются деньги и бонусные очки. Последние позволяют модернизировать автомобиль – устанавливать большие колеса, силовой обвес, лифтовать кузов и т. д. За деньги же ремонтируется машина и покупаются запчасти. Для того чтобы получить бонусные автомобили – прототипы на базе «УАЗ-Хантер» и «УАЗ-Патриот», – надо сильно постараться, выиграв *Чемпионат* и *Суперчемпионат*.

Задания достаточно упрощены. Настоящий джип-триал – это соревнование совсем не на время. Но реализовать систему подсчета очков и рейтинга, видимо, было непросто, из-за чего все миссии однотипны – фактически трех видов. Движение по трассе, ограниченной вешками, и движение по точкам (здравствуй, Xpand Rally!). Есть еще *free-raid*, цель которого – найти и собрать максимальное количество пирамидок с бонусными очками.

Симуляция машин тоже не блещет глубиной, хотя джипы с удовольствием переворачиваются. Рекомендуем использовать автоматическую коробку – никакой разницы вы все равно не заметите. Так же, как от изменения положения переключателя режимов *Аркада/Симуляция*. Пониженная передача реализована в корне неправильно – она одна, т. е. первая пониженная, причем при ее включении вездеход получает суперпривод, который вытягивает его из любой ямы. Впрочем, это простительно, ведь настоящий джипер имеет в своем арсенале и лебедки, и хай-джек, и сенд-траки, и рывковый трос! Всех упомянутых аксессуаров в игре, естественно, нет.

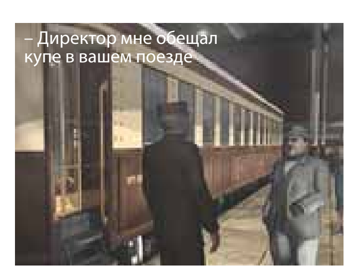
Как известно, любая гонка подразумевает возможность поломки автомобиля. В «УАЗ 4×4» мне так и не удалось ни оторвать колесо, ни полностью угробить мотор, хотя кузов и силовой обвес ломаются и деформируются. Единственное, что может остановить этих монстров в игре, – переворот на крышу.

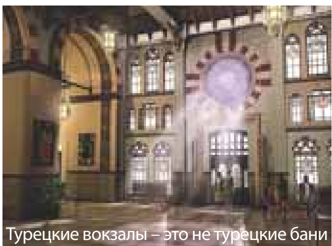
Отдельно хочется отметить очень серьезный недостаток – непродуманные камеры. Режима *free-look* в игре нет, из кабины вид только вперед, самый удобный –вид сверху, однако в некоторых ситуациях ехать приходится буквально на ощупь, особенно в лесу, когда густая листва или хвоя полностью скрывают «крадущийся» вездеход.

В общем и целом игра не тянет на гордое название «автосимулятор», хотя «1С» именно так ее позиционирует. Но какое-то представление о джиперах и джипах получить можно.

Эркюля Пуаро – на пенсию!

Agatha Christie: Murder on the Orient Express


– Директор мне обещал купе в вашем поезде


Турецкие вокзалы – это не турецкие бани

Формула игры

Персонажи «Восточного экспресса» + Антуанетта Морсо – активный Эркюль Пуаро = **Agatha Christie: Murder on the Orient Express**

Любителям классических детективов рекомендуем

Agatha Christie: And Then There Were None **ДПК 12/2005**
«Шерлок Холмс: Загадка серебряной сережки» **ДПК 8–9/2004**
«Шерлок Холмс: 5 египетских статуэток» **ДПК 12/2002**




– Мадемуазель, а вы могли бы стать отличным детективом!


Документы собраны. Пора заняться их изучением


Мертвее не бывает

Паспорт



Жанр детективная адвентюра
Разработчик AWE Productions
Издатель The Adventure Company
Web-сайт www.agathachristiegame.com/motoe

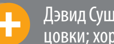
AWE Productions
Компания AWE Productions занимается разработкой развлекательного ПО уже пятнадцать лет. В ее активе участие примерно в шестидесяти разнообразных проектах. Чаще всего это были игры для детей по популярным лицензиям типа «Губки Боба». Сейчас команда переключилась на «Агату Кристи».
Игры Jimmy Neutron: Boy Genius, SpongeBob SquarePants: Employee of the Month, Agatha Christie: And Then There Were None
Проекты нет данных
Web-сайт www.awegames.com

Вердикт ★★★★★

У старушки Агаты было интереснее



Графика	★★★★★
Звук	★★★★★
Играбельность	★★★★★


\+ Дэвид Суше; альтернативные концовки; хорошая озвучка


– Слишком много лишних заданий; слабая мотивация некоторых головоломок; недостатки графики

Александр Птица

Из всего обширного литературного наследия королевы детектива Агаты Кристи самыми известными являются романы «И не осталось никого» и «Убийство в Восточном экспрессе». Поэтому, распутав таинственную историю с десятью морячками в игре And Then There Were None, я почти не сомневался, что следующей на очереди как раз будет путешествие на шикарном винтажном поезде. И не ошибся. Не прошло и года, как «Восточный экспресс» прибыл на мониторы наших персональных компьютеров.

Самая главная трудность у тех, кто берется переносить сюжеты Агаты Кристи в игровую среду, состоит в том, что большинство любителей подобных детективных адвентюр, скорее всего, чуть ли не на память знают первоисточники. Стало быть, в игру нужно вносить элементы, позволяющие выстроить не просто интерактивную визуальную копию романа, а нечто чуточку иное.

В данном случае эту задачу попытались решить путем внедрения альтернативных концовок и... (спокойствие, только спокойствие!) отправкой Эркюля Пуаро на пенсию. Конечно, здесь я несколько преувеличиваю. Великий детектив присутствует в поезде, где произошло убийство, и даже произносит свои реплики мгновенно узнаваемым голосом Дэвида Суше.

Однако фактически расследованием занимается отнюдь не он сам, а сотрудница железнодорожной компании Антуанетта Морсо (собственно, этим персонажем и управляет игрок). Ей-то и уготована роль исполнителя рутинных работ – сбора улик, подслушивания и подсматривания и таким образом поставки пищи для «серых клеточек» гения сыска. По ходу дела маленький усатый бельгиец дает ценные указания и направляет детектива-аматора на путь истинный.

С визуальной точки зрения «Восточный экспресс» напоминает предыдущую «агатинскую» игру, что совершенно естественно, ведь движок тот же самый. В этом таится и источник некоторых других недостатков, например неважной анимации персонажей. Отметим также – оформление локаций не всегда на высоте, хотя в основном атмосфера романа передана довольно точно.

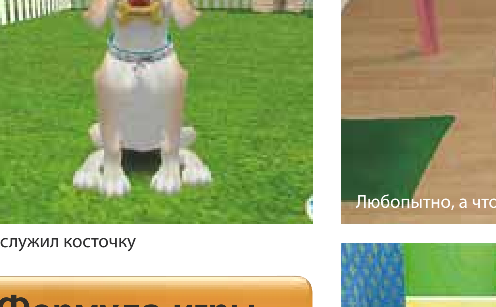
К сожалению, чувствуется, что разработчики буквально высасывали из пальца большинство головоломок. Без многих задач, которые они разбросали на пути Антуанетты (и Пуаро) к истине, можно было бы спокойно обойтись. Это придало бы игре больше динамики. Да, данный параметр к адвентюрам тоже вполне применим.

Я люблю и детективы Агаты Кристи, и хорошие интерактивные приключения. Поэтому после прохождения двух игр, помеченных легендарным именем английской писательницы, мне очень захотелось обратиться к руководству The Adventure Company с призывом: «А может, хватит!»

Мой ласковый и нежный зверь

Catz 6/Dogz 6


Погладь меня еще

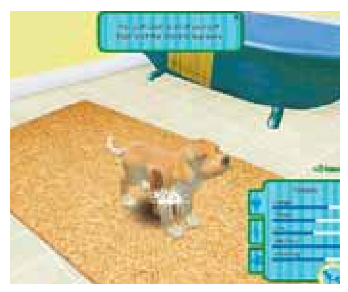


Заслужил косточку


Любопытно, а что там?


Мур-р-р-р...

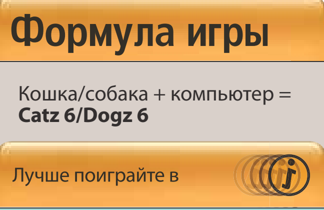

Перекусить не помешает


Надо, надо умываться…


Шерстка должна блестеть

Формула игры

Кошка/собака + компьютер = **Catz 6/Dogz 6**


Лучше поиграйте в

Nintendogs **ДПК 5/2006**

Паспорт



Жанр симулятор домашнего питомца
Разработчик MTO
Издатель Ubisoft
Web-сайт http://petz.us.ubi.com

MTO
Motorsports Software Technical Office – японская компания, с офисом в Йокогаме, основанная в 1996 г. За десять лет силами всего 15 человек создано более полусотни проектов для Game Boy Color, Game Boy Advance, Nintendo DS и других консолей. Портированная серия игр о домашних питомцах – дебют фирмы на ПК.
Игры нет данных
Проекты Hamsterz, Horsez
Web-сайт www.mto-power.com

Вердикт ★★★★★



Не идет ни в какое сравнение с Nintendogs

Графика	★★★★★
Звук	★★★★★
Играбельность	★★★★★


Никакой аллергии и никаких санитарно-гигиенических проблем


Практически однотипное поведение как котов, так и собак

Роман Оберемко

Завести домашнее животное хотят, наверное, все дети, и очень часто родители слышат просьбу: «А пусть у нас поживет котик или собачка?» Но вот сами мамы и папы от такого предложения редко бывают в восторге, ведь бремя ухода, уборок и прогулок ляжет именно на них. Совсем другое дело – виртуальный щенок или котенок. От него не надо спасать обувь и ковер, он не болеет и не требует есть, игру можно просто сохранить, а потом через какое-то время опять загрузить, и питомец будет все так же полон сил и здоровья.

Именно по этому пути и пошли разработчики из MTO, и вот на суд общественности представлены две игры – Catz 6 и Dogz 6, а вскоре появятся еще две – Hamsterz и Horsez. Их суть состоит в уходе за маленьким животным и его дрессировке. Выбираете породу и масть будущего питомца, даете ему имя и все – у вас теперь есть о ком заботиться. Тут же начинаются и разочарования – если графика в принципе терпима, то вот с геймплеем не сложилось. Такое ощущение, что игру делали как симулятор жизни щенка, а потом просто взяли и заменили собак на кошек, безо всякого учета особенностей поведения.

Игровая зона разделена на несколько частей: дворик для прогулок (на котором, кстати, находится будка как в случае с собаками, так с котами), каминный зал, кухня и ванная комната. Каждая из них предназначена для разных действий – развлечений со своим питомцем, его обучения и дрессировки, кормления и, конечно же, ухода и наведения красоты.

Основной упор в игре делается на дрессировку животного – за каждое правильное действие начисляются бонусные деньги, на которые в магазине можно приобретать книги о том, как научить любимца новым командам, а также корм, специальную воду (ни коты, ни собаки не хотят пить обычную из-под крана), различные одежки и аксессуары, предметы домашнего интерьера. Все бы ничего, да только смущают команды «голос», «сидеть», «лежать» и им подобные по отношению к котенку.

Сам процесс игры увлекает не более чем на час-полтора, за которые вы успеете приобрести все книги, одежки и игрушки, и остается только развлекать туповатого щенка или наблюдать за котенком, лежащим возле камина. Сами животные никогда ничего не предпринимают, лишь сидят и смотрят на хозяина.

В целом впечатление складывается не самое лучшее, игра напоминает клон казуальной Puppy Luv или, скорее, попытку создать хоть что-то, отдаленно напоминающее Nintendogs. Понятное дело, попытку безрезультатную.

Pogo.com



Олег Данилов

Уделяя немало внимания казуальным играм, мы до недавнего времени не писали об их многопользовательских вариантах и казуальных порталах, так называемых community casual games. Что ж, пришла пора исправить упущение, ведь по количеству пользователей эти своеобразные MMOG превосходят многие популярные MMORPG.

И начать мы, естественно, решили с крупнейшего казуального игрового портала – Pogo.com. Этот ресурс занимает лидирующее положение в данном сегменте и не случайно – торговая марка и Web-сайт Pogo.com принадлежат не кому-нибудь, а всесильной Electronic Arts.

Одновременно на сайте Pogo находятся от 100 до 350 тыс. человек. Общее же количество онлайновых забав переваливает за сотню. Есть здесь и традиционные карточные и настольные игры, и разнообразные пасьянсы, и головоломки, и игры со словами, и маленькие аналоги серьезных продуктов EA (торговые марки NASCAR, PGA TOUR, C&C, Need for Speed и The Sims в ассортименте), и спортивные проекты, и виртуальные казино. Основное преимущество онлайновых игр над обычными – возможность сразиться с живыми противниками. В играх в зависимости от геймплея принимают участие от двух до двадцати человек, которые, впрочем, могут быть в любой момент заменены AI. Но согласитесь, сразиться в тот же покер, канасту, нарды и т. д. намного интереснее с живым соперником, чем с компьютером. В одних проектах противостояние очное, в других борьба идет за первое место, а противники набирают очки каждый сам по себе.

В любой игре на Pogo.com вы добываете внутреннюю валюту – токены, которые затем тратятся на украшение своего аватара (см. врезку) или на участие в лотерее, где можно выиграть реальные деньги, бытовую технику или эксклюзивные сувениры. Ежемесячно разыгрывается $1000, еженедельно – $250, ежедневно – $50. Впрочем, это не единственный путь заработать – во всех играх при наборе определенного количества очков вы получаете так называемый Jackpot Spin и теоретически можете выиграть до $5000. Суммарно на Pogo.com разыгрывается до $100 000 в месяц. Увы, нам отсюда пока ничего не перепадет (см. врезку).

Естественно, есть на сайте и возможность приобрести загружаемые казуальные игрушки для ПК и мобильных телефонов, причем их здесь немало. Часть из них интегрируется с сервисами Pogo. То есть играя в офлайне, вы зарабатываете токены, которые в любой момент можно перевести на ваш онлайновый счет.





Что вы теряете

Членство в Club Pogo стоит не так уж и дорого – $40 в год (для подписывающихся в первый раз – $30). Во-первых, за эти деньги вы получаете доступ к более чем 30 эксклюзивным играм, пока еще не представленным в свободном доступе. Нечего и говорить, что здесь вы увидите самые новые и интересные продукты. Во-вторых, избавляетесь от надоедливой рекламы, ее же тут не просто много, а очень много как на страницах сайта, так и в интерфейсе самих игр и даже на экране загрузки. В-третьих, вы можете завести себе аватара, так называемого Pogo Mini, для которого в Mini Mall продаются сотни разнообразных одежек, фонов, аксессуаров и т. д. Кстати, часть из них – Premium Items – приобретается только за Pogo Gem, а их, в свою очередь, надо купить за реальные деньги. В-четвертых, теперь вам доступно коллекционирование игровых наград – Badge, включая редкие, появляющиеся время от времени, а также получение за Pogo Gem эксклюзивных альбомов с бейджами. Впрочем, награды в любом случае надо еще заслужить.

А вот в розыгрыше денежных и вещественных призов жителям Украины поучаствовать не удастся, хотя они открыты и для незарегистрированных пользователей. Даже выиграв существенную сумму денег, вы ее не получите – подобные призы предназначены только для жителей США и Канады. Жаль, ведь это лишает игру существенной толики азарта и делает бессмысленным участие в лотерее Pogo. Надеемся, что ситуация когда-нибудь изменится.

Паспорт



Pogo.com

★★★★★

Стоимость подписки
1 месяц – $5,99
1 год – $39,99
80 Pogo Games – $4,99
Денежные призы да
Онлайновые игры более 100
Загружаемые игры около 350 ($19,95)
Мобильные игры да
Количество игроков в онлайне
100–350 тыс. человек одновременно

Наиболее популярные игры
Canasta
Mahjong Garden
Poppit!
First Class Solitaire
Tri-Peaks Solitaire
World Class Solitaire
Word Whomp
Pogo Bowl
Lottso!
Texas Hold'em Poker

Синематограф мистера Сэконда

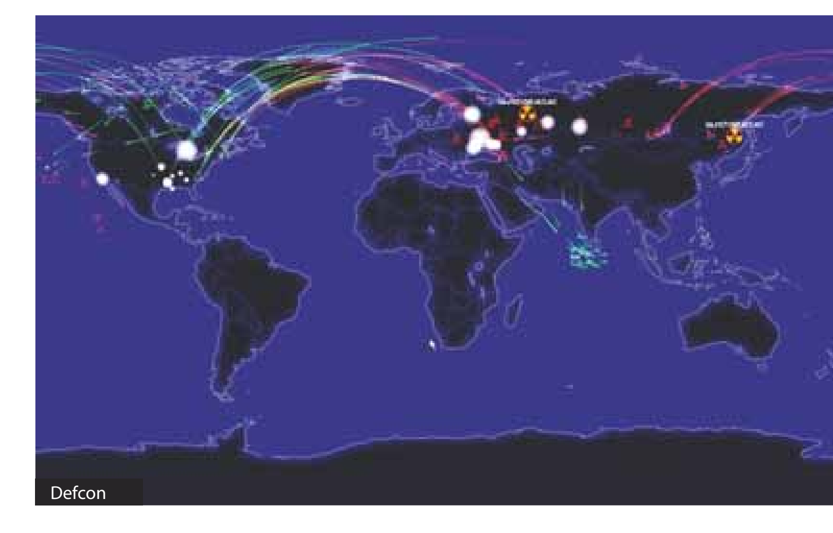
Максим Капинус

В последнее время приходят мысли о том, что большинство разработчиков PC-игр забыли о понятии «ценность для жанра» и стремятся в основном к достижению кинематографичности в графике. Все чаще и чаще вспоминаются проекты давно ушедших лет вроде Laser Squad или Another World, когда фанаты всматривались в те несчастные десять пикселей на квадратный метр и поневоле включали воображение для того, чтобы представить себе далекие миры и помечтать о свободе действий. Сейчас от нас требуется только вовремя обновлять содержимое «кровожадных» металлических коробок, дабы еще реальнее ощутить, как разлетаются внутренности противников в очередном шутере, или с легкостью отправлять на смерть тысячи виртуальных солдат, разглядывая между делом бамп на их стальных касках.

Фактически за все эти годы мы не получили и десятой доли того, чего так долго ждали. Свобода выбора осталась лишь на словах и в пресс-релизах, а нам продолжают скармливать игры-паровозы, которые не могут сделать остановку или свернуть на другую ветку в тот момент, когда так и тянет выпрыгнуть из вагона. Введение громкого термина «искусственный интеллект», применяемого в описаниях современных проектов, пока что никак не способствует появлению серого вещества в полигональных головах противников. Оригинальный игровой процесс присущ считаным единицам попадающих на прилавки продуктов, причем даже в таком случае это преимущественно всего лишь «перепевка» старых вещей.

Большие деньги решили судьбу индустрии и вместе с тем повлияли и на нас как на потенциальных покупателей. Повлияли негативным образом. Увы, человечество не стремится к самосовершенствованию, предпочитая получить коробку с новыми Sims или Need for Speed, нежели тратить средства на что-то более требовательное к работе мозга. Определенные сдвиги намечаются с выходом Wii, поскольку Nintendo сделала упор не на next-gen-графику, а на кардинальное изменение в игровом процессе. Хотя, по сути дела, FPS останутся теми же FPS, разве что стрельба станет реалистичнее.

Другая и очень немногочисленная группа разработчиков не пытается придумать велосипед, с завидным упорством продолжая следовать классике, ориентируясь на игроков старой закалки и выпуская винтажные проекты. Это в первую и, что самое печальное, в последнюю очередь относится к британцам из Introversion. У меня возникает чувство, будто Darwinia получила столько хвалебных отзывов в прессе лишь благодаря тому, что многие обозреватели просто отдавали дань моде и, одевая пикейные жилеты, с важным видом произносили: «Да, Introversion – это голова!» В пользу данной теории говорит и тот факт, что уже следующий концептуальный проект студии Defcon получил куда более сдержанные оценки. А ведь он в десятки раз превосходит значительную часть современных игр по одному очень важному аспекту – заставляет игрока включить воображение. Не хотел вспоминать ставшую банальной фразу Станиславского, но тут действительно уместнее будет сказать: «Верю!» Все эти текстовые сообщения и пиктография вызывают абсолютно полное чувство реальности происходящего – просто хочется назвать ребят гениями без преувеличения.


Defcon

Еще один факт, говорящий о том, что не все так ладно в датском королевстве, – возросший интерес сообщества к различным shareware-проектам и мелким flash-играм, которые своим оригинальным подходом к геймплею заткнут за пояс добрую половину высокобюджетных гигантов. Забыв об умопомрачительной графике и спецэффектах, пользователи во всем мире увлечены шариками, кубиками и конструкторами LEGO.

В ближайшем будущем нас вряд ли ждут кардинальные изменения. Посмотрите ленты игровых ресурсов и тесты «железных» разделов популярных сайтов – везде обсуждения преимуществ GeForce 8800 и DirectX 10, скриншотов из грядущего Alan Wake и раздумья о неминуемом апгрейде для превращения Microsoft Flight Simulator X из слайд-шоу в удобоваримый симулятор. Не хочу заранее ставить под сомнение работу специалистов из Remedy, но где-то в глубине души зреет чувство, что нам дадут того же Max Payne, только еще более надушенного и в костюме от Versace. А любая стратегия сезона 2005–2006 представляет собой ленивого потомка StarCraft и Total Annihilation. По поводу RPG вообще молчу, ибо с чем сравнивать нынешние проекты, знает каждый из вас, и это сравнение будет отнюдь не в пользу «молодых». Ведь установите настройки в современной игре на полный минимум, отключите все визуальные красоты – и что вы увидите? Проект десятилетней давности, который тщательно скрывает от вас свою истинную сущность. Удачи.

Casual Games Январь 2007

Олег Данилов

На конференции Casuality Europe: East 2006 был дан достаточно точный портрет казуального игрока. Основу аудитории составляют американские домохозяйки 35–55 лет. Впрочем, если говорить об отечественных геймерах, то у нас поклонники казуальных игр более хардкорные, чем во всем остальном мире. С этим отчасти связан тот факт, что продукты, получающие от редакции «Домашнего ПК» знак «Выбор редакции», далеко не всегда присутствуют в рейтингах Top 10 ведущих казуальных сайтов. Кроме того, восприятие игры – дело личностное, а значит, то, что понравилось сотрудникам редакции, не обязательно понравится вам. В любом случае мы продолжаем публиковать наши ежемесячные обзоры shareware- и freeware-игр и думаем над расширением данной рубрики.

Realms of Gold

★★★☆☆

Разработчик Beep Industries
Объем 18,2 MB
Адрес загрузки www.realarcade.com/realmsofgold

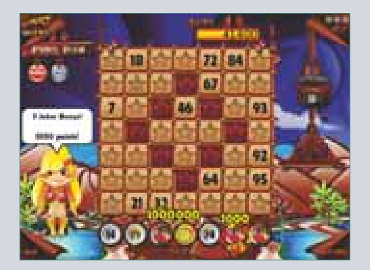


Realms of Gold – вариация на тему match-3. Как показало общение на Casuality Europe: East 2006, этот тип игр сейчас превалирует над другими, во всяком случае большинство выставленных на «публичную порку» проектов были именно match-3. Игра сделана в древнегреческом сеттинге, а ваша задача, кроме сбора элементов в группы по три, – провести Одиссея к выходу из лабиринта. Фигурка царя Итаки двигается в сторону снятых камней, кстати, перемещать можно не только Одиссея, но и сам выход из подземелья. В начале Realms of Gold кажется слишком простой, но при появлении стен вам понадобятся и собранные power-up. Игра неплохо оформлена, хороша и фоновая музыка.

Slingo Quest

★★★★★

Разработчик Funkitron
Объем 13,3 MB
Адрес загрузки www.slingoquest.com



Slingo – своеобразный вариант лото, созданный одноименной компанией как онлайновый проект для AOL еще в 1995 г. С тех пор различные вариации Slingo появлялись на аркадных автоматах, slot-машинах для казино, на мобильных телефонах, телеприставках и даже в виде настольных игр, телешоу и т. д. Простые правила и увлекательный геймплей – основа успеха. В конце концов у нас в стране тоже любили играть в лото. Slingo Quest – последнее из воплощений идеи Slingo на ПК. Игра, как это принято в последнее время, сделана как путешествие по группе островов и подкупает приятным графическим оформлением и массой бонусов. Естественно, выдаются и награды в виде почтовых штампов за удачные игры. Попробуйте – не пожалеете.

World Class Solitaire

★★★★★

Разработчик Pogo.com
Объем 12,8 MB
Адрес загрузки games.pogo.com

№1/2007 Домашний ПК Выбор ★★★★★ редакции

Восхитительный пример того, что можно сделать из казалось бы такой банальной вещи, как solitaire. Этот пасьянс хорошо знаком всем пользователям Windows, благо игра входит в стандартную поставку ОС. Авторы World Class Solitaire предлагают нам не просто раскладывать карты, а совершить путешествие вокруг света, собирая значки и награды, а также снимая кинофильмы. Стоит отметить великолепную стилизацию под 30-е годы прошлого века как в части графики, так и музыкального оформления. Собственно в геймплей внесена только пара изменений – бонусы, позволяющие вытащить нужную карту, перетасовать колоду и посмотреть расклад. WCS интегрирована с Pogo.com, т. е. токены, заработанные в офлайне, можно перевести на ваш онлайновый счет на Pogo.

Westward

★★★★★

Разработчик Sandlot Games
Объем 20,8 MB
Адрес загрузки www.sandlotgames.com



Westward – отличная казуальная стратегия с элементами градостроительного симулятора и адвентюры, действие которой разворачивается на Диком Западе. Кое-какие элементы геймплея, например управление персонажами методом перетаскивания, напоминают недавнюю Virtual Villager. Симпатичная рисованная графика и музыкальное сопровождение добавляют игре шарма. Геймплей совершенно не напрягающий и в то же время весьма интересный, имеется и большое число сторонних квестов и приятных сюрпризов. Начиная всего с несколькими героями и одним фургоном, вы должны построить процветающий городок, все жители которого довольны своим положением.

Diner Dash: Flo on the Go

★★★★☆

Разработчик PlayFirst
Объем 11,2 MB
Адрес загрузки www.playfirst.com/game/dinerdashfloonthego/download/windows

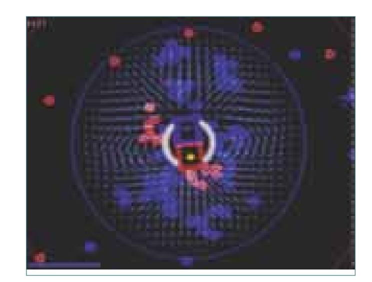


PlayFirst продолжает нещадно эксплуатировать бедняжку Фло, бессменную героиню своего флагманского сериала – Diner Dash. В кои-то веки красавица и комсомолка отправилась в отпуск, в круиз на океанском лайнере, так нет же! Чемодан с вещами свалился за борт, официанты на корабле работают из рук вон плохо, вот и приходится Фло опять примерять фартук. Впрочем, в Diner Dash: Flo on the Go появилась возможность менять одежки, получая новые после окончания каждого уровня. В остальном перед нами – все тот же Diner Dash, только на корабле. Разве что порадовали ночные уровни, где официантка подсвечивает столики фонариком. Апгрейды ресторана и разные типы клиентов прилагаются.

PlusORMinus

★★★★★

Разработчик rale
Объем 4,1 MB
Адрес загрузки www.experimentalgameplay.com



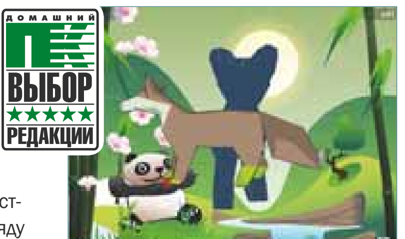
Со времен первого поколения студентов, создавших Experimental Gameplay Project, команда проекта несколько раз менялась, и качество продуктов резко снизилось. Но пока появляются игры уровня PlusORMinus, мы верим в эту инициативу. Как понятно из названия, здесь мы имеем дело не с жидкостями, а с магнитизмом. Вращая магнит в центре экрана, необходимо управлять движением частиц разной полярности, притягивая их и сталкивая фрагменты разного цвета. Задача – не дать железной стружке «вырасти» за пределы круга. Мощность магнита увеличивается, так что с течением времени делать это становится все сложней. Графика? Для подобных проектов она третьестепенна.

SiL – The Silhouette Game

★★★★★

Разработчик Fathammer
Объем 4,9 MB
Адрес загрузки www.fathammer.com/free/SilSetup.zip

№1/2007 Домашний ПК ВЫБОР ★★★★★ РЕДАКЦИИ



Финляндия дала миру не только потрясающе быстрых гонщиков, но и плеяду независимых студий, создающих по-настоящему безумные проекты. SiL – весьма необычная игра, уже успевшая заработать приз за свое мобильное воплощение – Forum Nokia PRO Award Best Game Application – и номинацию на International Mobile Gaming Awards. Ваша задача – за очень короткое время понять топологию странных трехмерных фигур и, вращая их, совместить с одной из проекций. Управление несложное, зато думать надо стремительно. Фигуры имеют весьма своеобразную, порой просто непредставимую конфигурацию. Дизайн в стиле японской плакатной графики (см. *Tokidoki.it*), завораживает. Однозначный выбор редакции.

The Poppit! Show

★★★☆☆

Разработчик Big Fish
Объем 15,5 MB
Адрес загрузки clubgames.pogo.com



Poppit! – одна из самых популярных игр на Pogo.com. Перед нами офлайновая версия этой головоломки, созданная по заказу Electronic Arts компанией Big Fish. Задача игрока – лопая группы шариков разного цвета, освободить все призы, спрятанные в некоторых из них. По сути это обратная версия «Коллапса» – шарики здесь взлетают вверх, а не падают вниз. На первый взгляд игра неприлично проста, но скоро вы поймете, что лопнуть все шарики очень сложно, но, для этого надо продумывать свои действия на несколько ходов вперед. Конечно же, The Poppit! Show интегрируется с Pogo.com, и заработанные очки могут быть конвертированы в онлайновые токены. Кроме того, купив игру, вы получаете доступ к эксклюзивным одежкам вашего аватара и редким бейджам.

Hoyle Miami Solitaire

★★★★☆

Разработчик Encore Software
Объем 9,8 MB
Адрес загрузки www.reflexive.com



Еще одна коллекция карточных пасьянсов в нашем обзоре. Hoyle достаточно известная торговая марка, под которой вышло более двадцати настольных, карточных и азартных игр. Конечно, Hoyle Miami Solitaire уступает по стильности World Class Solitaire от Pogo.com, но зато здесь представлены 55 (!!!) видов солитеров, в том числе и весьма редкие. Игра также сделана в виде путешествия, а вся графика стилизована под 20–30 годы прошлого века. Опять-таки имеется и сюжет, а кроме того – возможность покупать на выигранные деньги элементы оформления английского парка. Для каждого пасьянса кратко изложены основные правила, что очень удобно, учитывая здешнее разнообразие.

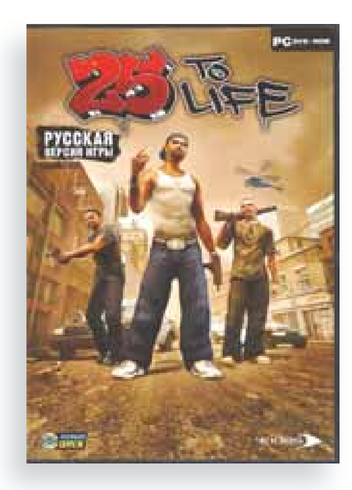
Flying Leo

★★★★☆

Разработчик Gamehouse
Объем 16,9 MB
Адрес загрузки www.gamehouse.com



После выхода скандальной книги, а затем и не менее скандального фильма «Код да Винчи», фигура Леонардо стала очень популярной у разработчиков казуальных (и не только) продуктов. Вот и Gamehouse решила сыграть на имени великого художника и изобретателя. Нам предлагается управлять одним из летательных аппаратов, созданных Леонардо. Учитывая то, что чудеса средневековой техники летают плохо, машина Лео в обычном состоянии, как лист, планирует на землю, поэтому надо ловко перепрыгивать с одного восходящего потока на другой, уворачиваясь от летающих существ, огибая скалы и т. д. Задача – на каждом уровне собрать определенное количество монет и зеркал, открывающих портал на следующий. В целом похоже на классическую Lunar Lander.



25 to Life

Жанр action
Издатель «Одиссей»
Локализатор «Новый Диск»
Игра ★★★★★
Локализация ★★★★★

В 25 to Life главный герой фарширует свинцом сотни служителей закона. Такое зрелище даже в компьютерных играх увидишь нечасто. Но, к сожалению, ничем, кроме этого, 25 to Life не выделяется. Зато здесь есть куча триггеров, скриптов, скучный сюжет и прочие «прелести», присущие проектам далеко не высшего сорта (для тех, кто забыл, – перед нами ААА-игра). Проходить 25 to Life, кстати, очень легко: на уровне сложности *Normal* буквально на каждом шагу разбросаны аптечки, патроны, оружие и прочие полезные в криминальном хозяйстве предметы.

Локализация же от «Нового Диска» нам понравилась. Все тексты и диалоги качественно переведены на русский язык. Время от времени главный герой даже ругается, чтобы подтвердить свое реноме крутого незаконопослушного, но честного парня, который решил «завязать» с прошлым.



«Бесконечное путешествие»

The Longest Journey

Жанр адвентюра
Издатель 1С:Мультимедиа
Локализатор snowball.ru
Игра ★★★★★
Локализация ★★★★★

Эх, сколько людей, не владеющих английским языком, долгих шесть лет были лишены удовольствия погрузиться в чарующий мир, созданный замечательной норвежской командой Funcom. И все же дорога к локализированной версии оказалась не бесконечной, и, наконец, персонажи игры все-таки заговорили по-нашему.

Мы частенько вспоминаем о «Бесконечном путешествии», не забывая называть его одной из лучших в истории адвентюр. Увлекательная философская сказка-притча о мире науки и мире магии, суровой реальности и полете фантазии, о таком зыбком и вместе с тем основополагающем понятии, как Баланс. Потрясающе выписанные характеры персонажей и блестящие диалоги. Не отпускающий внимание ни на минуту сюжет. Неожиданная и нестандартная концовка.

Говорить о локализации не будем. Слов нет – одни эмоции.



«Виктория: Революции» Victoria: Revolutions

Жанр глобальная стратегия
Издатель 1С:Мультимедиа
Локализатор snowball.ru
Игра ★★★★★
Локализация ★★★★★

Нейтрально относится к играм от Paradox Interactive невозможно, их либо любят, либо ненавидят, третьего не дано. «Викторию: Революции» нельзя назвать потрясающей, равно как и увлекательной, поскольку геймплей у нее весьма неспешен и размерен, и у игрока достаточно времени на обдумывание очередных действий. Проект представляет собой логическое продолжение предыдущей части «Виктории» и охватывает временной промежуток с 1836 по 1936 гг. – эпоху мировых революций. Геймеру предоставлена возможность создать свою собственную альтернативную историю в указанном периоде.

Локализация от snowball.ru выполнена прекрасно, в принципе ожидать другого результата не возникало и мысли. Весь текст переведен идеально, шрифт подобран очень качественно.



«Кандидат» The Apprentice

Жанр набор мини-игр
Издатель «Руссобит-М»
Локализатор «Руссобит-М»
Игра ★★★★★
Локализация ★★★★★

The Apprentice – популярное в Америке телешоу. Его ведущим и одним из продюсеров является миллиардер Дональд Трамп, интересы которого касаются сферы недвижимости. На одном из наших каналов выходит в эфир аналог передачи под названием «Акулы бизнеса».

Казалось бы, развлекательный программный продукт по столь мощной телелицензии можно было бы сделать в духе настоящего реалити-шоу. Однако разработчики ограничились элементарным набором мини-игр, якобы имеющих отношение к вопросам бизнеса. Но ни одну из них интересной или хотя бы увлекательной не назовешь. Довершает этот кошмар допотопная графика.

Локализация подобного продукта должна делаться вообще без напряжения. Однако и здесь не все гладко. Тексты с игровыми заданиями и характеристиками «кандидатов» изобилуют стилистическими погрешностями. Порой без смеха читать их невозможно.



«Космическая федерация II»

Galactic Civilizations II: Dread Lords

Жанр пошаговая стратегия
Издатель 1С:Мультимедиа
Локализатор snowball.ru
Игра ★★★★★
Локализация ★★★★★

Классика всегда остается классикой, и «Космическая федерация II» только подтверждает это правило. За бесконечной Master of Orion мы просиживали долгие бессонные ночи, но, к сожалению, проект канул в Лету, а соперница в лице Galactic Civilizations от Stardock Corporation продолжает радовать поклонников качественными сиквелами и дополнениями: практически бесконечные баталии, конструктор кораблей, который мог бы быть вообще отдельным продуктом, различные способы достижения победы и, конечно же, прекрасная графика и качественный звук.

Перевод в исполнении snowball.ru очень хорош, единственное, что вызывает недоумение, – русское название игры «Космическая федерация II», так как проект под этим именем уже существует. В остальном локализация идеальна – качественный шрифт, приятные голоса актеров, отлично переведено все, что только было возможно.



«Крылья Первой мировой»

Wings of War

Жанр авиааркада
Издатель 1С:Мультимедиа
Локализатор «Логрус»
Игра ★★★★★
Локализация ★★★★★

После Blazing Angels: Squadrons of WWII и Heroes of the Pacific нас трудно чем-то удивить в жанре авиааркад. Тем более что «Крылья Первой мировой» отличаются от названных выше проектов в худшую сторону. Как и обещает название, мы будем воевать в небе Первой мировой, впрочем, вас не должно пугать чересчур сложное пилотирование «летающих этажерок», все-таки это аркада. Кстати, управление в Wings of War далеко не самое удобное, что, учитывая огромное количество противников, делает игру почти непроходимой даже на *Normal*. Большой минус проекта – графика. Если с простенькими модельками самолетов можно смириться, то отвратительные текстуры, угловатые наземные объекты и ужасный лес откровенно расстраивают.

Локализация выполнена на неплохом уровне. Единственный недостаток – слишком менторский тон диктора, зачитывающего брифинги. К переводу же придраться трудно – здесь все в порядке.



«Повелители звезд»

Sword of the Stars

Жанр пошаговая стратегия
Издатель «Одиссей»
Локализатор «Новый Диск»
Игра ★★★★★
Локализация ★★★★★

Гениальные игры не дают спокойно спать многим начинающим разработчикам, вот, например, авторам «Повелителей звезд» застила глаза слава классической Master of Orion и пришедшей ей на смену Galactic Civilizations. Ребята из Kerberos Productions решили подвинуть на вершине Олимпа старших братьев и представили на суд общественности Sword of the Stars. Основная фишка в игре – полная трехмерность, хотя она лишь мешает. Главная проблема «Повелителей звезд» – дисбаланс в сторону военной части, которая к тому же организована очень сумбурно (тактические бои почти неуправляемые и достаточно нудные).

Локализация от «Нового Диска» выполнена под стать самой игре: в переводе зачастую попадаются неточности, текст практически нечитаем из-за отвратительно подобранного шрифта, а от голосов актеров за версту несет излишним пафосом.



«Торренте 3: Трахтенберг в Мадриде»

Torrente 3: El Protector

Жанр action
Издатель «Одиссей»
Локализатор «Новый Диск»
Игра ★★★★★
Локализация ★★★★★

Torrente 3 – продукт далеко не самого высокого качества. Сразу видно, что в Virtual Toys хотели сделать оригинальный клон GTA, но, разумеется, у них ничего не получилось. Даже несмотря на то что в «Торренте 3» воссоздан действительно большой город (якобы Мадрид) и есть какая-никакая свобода передвижения, негатива здесь все-таки куда больше. Сюда можно отнести и слабую графику, и ужасающий искусственный интеллект, и невыносимое управление транспортными средствами, и неудобную камеру с видом от третьего лица... Но самым неприятным оказалось то, что игра насквозь пропитана, прошу прощения, «сортирным юмором» – нет никаких сил терпеть примитивные, совершенно безобразные шутки в исполнении частного детектива Торренте.

«Новый Диск» справился с локализацией игры. Кстати, российский актер, играющий в видеороликах главного героя (и заодно озвучивший этого персонажа), исполнил свою роль на удивление неплохо.



Bad Day L.A.

Жанр аркада
Издатель «Фабрика Игр»
Локализатор «Акелла»
Игра ★★☆☆☆
Локализация ★★★★★

Bad Day L.A. – очередное творение Американа МакГи, созданное в его излюбленном параноидальном стиле. Но особого восторга, в отличие от переосмысления Кэрролловской «Алисы», уже не вызывает. И можно, можно было бы простить игре даже ее жалкую cel-shading-графику вместе с корявой анимацией персонажей, если бы только не ужасный геймплей. Триггеры буквально на каждом шагу, тупые шуточки в исполнении бездомного Энтони Уильямса, постоянно «возрождающиеся» враги и программные ошибки – все это кошмарно.

Несмотря на ущербность Bad Day L.A., локализация от «Акеллы» оказалась на высоте. Все диалоги между персонажами (коих, скажем, немало) великолепно звучат на русском языке, а также продублированы субтитрами. Впрочем, может показаться, что голос артиста, озвучивавшего главного героя, не подходит данному образу. Но это исключительно дело вкуса.



Breakin 360°

Жанр арканоид
Издатель 1С:Мультимедиа
Локализатор «1С»
Игра ★★★☆☆
Локализация ★★★★☆

Вслед за другими российскими компаниями фирма «1С» стала выпускать казуальные игры на CD. Breakin 360° – типичный shareware-продукт, причем среди арканоидов существуют и более качественные разработки – та же Ricochet, например. Создатели решили быть оригинальными: перед нами, пожалуй, первый образчик кругового арканоида. То есть ракетка движется по окружности, в центре которой находятся пресловутые кирпичи. Все бы ничего, но если часть круга ограничена отражающими поверхностями и шарик пролетит через центр, то вы будете долго наблюдать за медленным перемещением шарика от стены к стене. Другой минус – непредсказуемые отскоки мяча. Ну и напоследок: игра может вызвать головокружение у людей со слабым вестибулярным аппаратом.

Переводить здесь, собственно, нечего – разве что пункты меню да краткое описание геймплея. Зачем в начале каждого уровня добавлена пафосная озвучка обратного отсчета, мы, честно говоря, не поняли.



CivCity: Rome

Жанр экономическая стратегия
Издатель 1С:Мультимедиа
Локализатор «1С»
Игра ★★★★★
Локализация ★★★★★

CivCity: Rome удалось отобрать майку лидера в жанре экономических стратегий в средневековом сеттинге у Ceasar. Игра вышла очень удачной и сразу же заслужила признание поклонников. Прекрасная графика, завораживающий звуковой ряд, объединение в одном проекте двух громких тайтлов – Civilization и SimCity, благодаря этому CivCity: Rome была просто обречена на успех. Хотя некоторые досадные шероховатости есть и здесь, с ними можно мириться.

Локализация от «1С» выполнена на самом высоком уровне: идеально подобранный шрифт прекрасно читается и не отвлекает от игры, голоса актеров звучат очень органично, хотя временами несколько пафосно. Отдельного упоминания заслуживает перевод «Цивилопедии» – за ее чтением можно провести не один час, почерпнув при этом много интересного и занимательного об истории и государственном устройстве Древнего Рима.



«Dragonblade: Клинок возмездия»

Dragonblade: Cursed Lands' Treasure

Жанр FPS/TPS
Издатель «Фабрика Игр»
Локализатор «Акелла»
Игра ★☆☆☆☆
Локализация ★★☆☆☆

Тяжело представить себе игру хуже, чем Dragonblade. Складывается впечатление, что разработчики из Openoko Entertainment совершенно не в курсе, какой год сейчас на дворе. Dragonblade ужасна во всем. Графика не выдерживает никакой критики – качество картинки образца года эдак 1997-го (разрешение, к слову, фиксированное). Анимации персонажей просто кошмарны. Искусственный интеллект отсутствует. Это, простите, уже диагноз. О таких «мелочах», как сюжет, звуковое оформление и прочие элементы геймплея, говорить, думаю, и не стоит. В игре, кстати, есть возможность переключаться из вида от третьего лица в вид от первого. Но ситуации это, понятное дело, не меняет.

Локализация от «Акеллы» оказалась под стать игре. Перевод есть, но текстовый: на русском языке здесь только субтитры и пункты меню, редкие же изречения главного героя оставлены в первозданном виде.



Freelancer

Жанр аркадный космосим
Издатель «Одиссей»
Локализатор «Новый Диск»
Игра ★★★★☆
Локализация ★★★★☆

Космических симуляторов, даже аркадных, в природе существует немного – по сути, кроме собственно Freelancer (вышедшего в далеком 2003 г.), вспоминается лишь недавний Darkstar One. Поэтому можно сказать, что несмотря на довольно почтенный возраст (для игры такого жанра три года – это уже очень и очень), Freelancer по-прежнему остается весьма актуальным, и любители аркадных космосимов наверняка не обойдут его вниманием. И хоть желанной «свободы в космосе» тут все-таки нет, да и геймплей получился довольно однообразный (похоже, это бич жанра), тем не менее игра заслуживает «четверки» даже спустя три года после своего появления.

Перевод выполнен хорошо (даже некоторые текстуры перерисованы), однако озвучка восторгов не вызывает – голоса довольно неестественны и не всегда сообразны ситуации.



Icewind Dale: Heart of Winter

Жанр 3D-action
Издатель 1С:Мультимедиа
Локализатор «1С»
Игра ★★★☆☆
Локализация ★★★★☆

Наше предположение, высказанное в прошлом номере «ДПК», подтвердилось. «1С», похоже, собирается переиздать всю классическую линейку ролевых игр от Interplay. Вслед за Icewind Dale в руки переводчиков попало дополнение к этой hack'n'slash RPG – Heart of Winter. «Сердце Зимы» – прямое продолжение оригинального проекта для персонажей высокого уровня. Вас ждут как встречи со старыми знакомыми (сюжет, мы надеемся, все помнят), так и новые локации, монстры и предметы. Конечно, годы не прибавили движку Infinity шарма, но тем не менее интересный сюжет и насыщенная боевая часть не дают заскучать. Must have для поклонников классики.

Перевод и озвучка такие же, как в Icewind Dale, хотя голоса, по нашему мнению, далеко не всегда подходят персонажам. Да и интерпретация терминов по-прежнему вызывает некоторые вопросы. Мы все еще ждем локализаций Icewind Dale 2, Planscape: Torment, Baldur's Gate 1/2 и дополнений к ним.

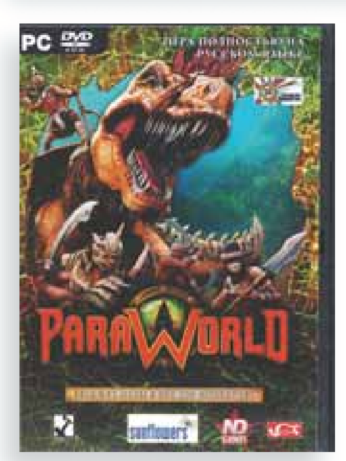


LEGO Star Wars II: The Original Trilogy

Жанр аркада
Издатель 1С:Мультимедиа
Локализатор «1С»
Игра ★★★★★
Локализация ★★★★☆

Идея совмещения столь популярных в народных массах «Звездных войн» и кубиков LEGO была отлично реализована в первой игре цикла, долго не покидавшей списки бестселлеров. Вторая серия стала еще интереснее, веселее. В ней добавились забавные новые опции, например редактор персонажей. LEGO Star Wars II, как и ее предшественница, по характеру геймплея является типичной представительницей жанра beat'em up с небольшими добавками в виде головоломок адвентюрного характера. В результате получилась почти идеальная семейная игра, заслуженно получившая «Выбор редакции».

Локализация не требовала каких-то сверхусилий. Ведь персонажи изъясняются на тарабарском языке, не подлежащем переводу. Русификация меню и интродукций перед эпизодами сделана аккуратно, однако мы не согласны с переводами некоторых знакомых до боли терминов и названий из «Звездных войн».



ParaWorld

Жанр стратегия реального времени
Издатель «Одиссей»
Локализатор «Новый Диск»
Игра ★★★★★
Локализация ★★★★☆

Зачастую благодаря оригинальному сеттингу и необычным решениям игра моментально занимает верхушки хит-парадов, а если ко всему прочему добавить качественный баланс сил, хорошую графику и интересный сюжет, как в случае с ParaWorld, то проект будет обречен на успех. Ведь поиграть в стратегию реального времени с участием динозавров нам еще не доводилось (тем более что здесь разнообразные рапторы являются не только предметом декораций, но и неотъемлемой частью игры), и поверьте, это ни с чем не сравнимое удовольствие.

Локализация от компании «Новый Диск» в целом неплоха, найти какие-либо неточности в переводе невозможно, но вот к озвучке есть претензии. Как сказал бы Станиславский, «не верю»! Дело в том, что голоса актеров монотонны, в них нет ни малейшего намека на эмоции, и это производит не самое лучшее впечатление.

Star Wars: Empire at War – Forces of Corruption



Жанр стратегия реального времени
Издатель 1С МУЛЬТИМЕДИА
Локализатор «1С»
Игра ★★★★★
Локализация ★★★★★

Petroglyph Games, выпустив довольно неплохую Star Wars: Empire at War, решила подзаработать, достаточно быстро представив расширение Forces of Corruption. В дополнение к силам Империи и Альянса в борьбу за галактическое господство включился преступный Синдикат под управлением харизматичного Тайбера Занна. Основная особенность игры за новую фракцию – коррумпирование звездных систем. Теперь нет нужды захватывать планету – достаточно провести акцию устрашения, после чего система будет приносить доход в вашу казну и позволит перемещать армии к дальним мирам. Естественно, вас ждут новые типы войск, техники и герои, а также 13 дополнительных планет. Сюжет явно надуман, да и само введение в игру преступной группировки выглядит слишком искусственно.

Локализация, как и в случае оригинала, выполнена очень качественно. И в отношении перевода текстов и описаний, и в части озвучки. Браво, «1С»!

Stronghold Legends



Жанр стратегия реального времени
Издатель 1С МУЛЬТИМЕДИА
Локализатор «1С»
Игра ★★★★★
Локализация ★★★★★

Заметим, что сиквелы не всегда повторяют успешную судьбу оригиналов, и именно так произошло со Stronghold Legends. По сравнению со второй частью игры «Легенды» выглядят, прямо скажем, гадким утенком – геймплей превратился из хардкорного в казуальный, а сегодняшний Stronghold – в обычную стратегию реального времени, построенную на различных легендах и которой, к сожалению, суждено затеряться среди многих похожих проектов. Впрочем, возможно, кому-то драконы и рыцари Круглого стола придутся по душе больше, чем совершенно нехаризматичные короли Средневековья.

К локализации от «1С» нет ни малейших претензий – удобочитаемый и не отвлекающий шрифт, качественный перевод, «правильные» интонации актеров, все это оставляет самое приятное впечатление. Услышав же голоса Мерлина или графа Дракулы, понимаешь, что к работе можно относиться с любовью, а не только как к обязанности.

Vietcong 2 «Вьетконг 2»



Жанр first person shooter
Издатель 1С МУЛЬТИМЕДИА
Локализатор «Логрус»
Игра ★★★★★
Локализация ★★★★★

Vietcong 2, к сожалению, не смог продолжить традиции первой части игры. Искусственный интеллект противников откровенно удручает (как и напарников). Да, под вашим командованием опять находится несколько бравых AI-вояк, но, несмотря на это, из сложных ситуаций выкарабкиваться зачастую вы должны самостоятельно. Управление отрядом настолько примитивно и малоэффективно, что об этом даже смешно говорить. Графическое же оформление Vietcong 2 находится на уровне игры трехлетней давности. Но дизайн локаций кардинально изменился – отныне подавляющее большинство действий происходит в городе, а не джунглях (не считая коротенькой кампании за «вьетконговцев»). Радует лишь обилие стрелкового оружия и музыка конца 60-х годов прошлого столетия.

Локализация от «Логруса» оказалась на высоте. Все диалоги озвучены, а вьетнамские бойцы разговаривают с соответствующим акцентом – ну просто замечательно!

«X³: Воссоединение» X³: Reunion



Жанр космический симулятор
Издатель «Одиссей»
Локализатор «Новый Диск»
Игра ★★★★★
Локализация ★★★★★

Довольно трудно найти хороший и качественный космический симулятор, а в особенности такой, как X³, по праву заслуживший славу и нашедший множество поклонников по всему миру. Если вы новичок во вселенной X³, то перво-наперво необходимо прочитать руководство к игре, находящееся на диске (поскольку никаких обучающих миссий не предусмотрено), которое стараниями «Нового Диска» полностью переведено на русский язык. И лишь после изучения этого труда стоит запустить игру, и вот тогда, можно сказать, «прощай сон и работа».

Локализация выполнена на самом высоком уровне: переведены абсолютно все реплики, голоса актеров звучат с должными интонациями (особенно впечатляет вступительный ролик). Дополняет картину приятный шрифт, удобочитаемый и не отвлекающий от игры.

«Эрагон»/ Eragon



Александр Птица

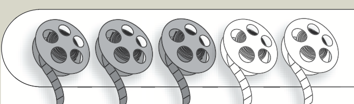
Американцы любят сказки о Золушке, превратившейся в принцессу, и удачливых счастливчиках, ставших богатыми и знаменитыми. Может быть, благодаря этому, может быть, за счет грамотного маркетинга книгоиздателей, роман «Эрагон. Наследие», написанный пятнадцатилетним подростком Кристофером Пазолини, стал бестселлером, после чего юный автор продолжил серию. А дальше, как всегда, видеоигры, разнообразный мерчандайз и, конечно же, кино (как сами понимаете, снятое по первой книге).

Сюжет укладывается буквально в несколько строчек. Сельский подросток Эрагон находит странный камень, являющийся на самом деле яйцом, из которого вылупляется дракон, точнее дракониха. Парнишка оказывается Избранным (последним драконьим всадником). Только ему под силу успешная борьба со злобным королем Гальбаториксом и магом Дурзой.

Книгу я не читал, но если фильм более или менее точно передает ее сюжет, то сам собой напрашивается вывод о том, что в своем фэнтезийном опусе Кристофер «смешал и взболтал» ингредиенты многих популярных сеттингов. Чувствуются мотивы и «Властелина колец», и «Звездных войн», и «Гарри Поттера», а «драконьи всадники» сразу же напоминают о цикле Энн Маккефри.

Для Стефена Фэнгеймера «Эрагон» стал режиссерским дебютом. Раньше его знали как мастера спецэффектов, работавшего в знаменитой Industrial Light and Magic. И действительно, к визуальной составляющей практически нет претензий – особенно хороша Сафира (та самая дракониха), да и финальная битва впечатляет. Среди актеров хотелось бы выделить многоопытного Джереми Айронса и Роберта Карлайла, а вот Джону Малковичу практически нечего было играть. Исполнитель же главной роли несколько терялся на фоне «мэтров».

В общем, фильм можно отнести к категории крепких середнячков для семейного просмотра и не более того.



Компания 20th Century Fox, 2006
Web-сайт www.eragonmovie.com/main.html?cid=ru
Режиссер Стефен Фэнгмейер
В ролях Эдвард Спилерс (Эрагон), Сиенна Гиллори (Арья), Джереми Айронс (Бром), Джон Малкович (Гальбаторикс), Роберт Карлайл (Дурза), Гаррет Хедлунд (Муртаг), Джимон Хунсу (Аджихад) и др.

«Делай ноги»/ Happy Feet



Александр Птица

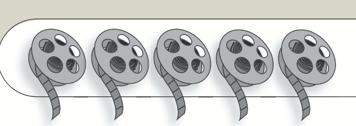
Из двух анимационных фильмов, появившихся в кинопрокате в декабре, у нас в рубрике было место только для одного. Скажу честно – быки с выменем из «Рогов и копыт» меня как-то не прельстили, но вот танцующие пингвины – это совсем другое дело.

Из прежних работ режиссера Джорджа Миллера наиболее известна лента Babe о забавном поросенке. Теперь же он обратился к пингвиньему племени. На первый взгляд история о пингвине Мамбле напоминает классическую сказку о гадком утенке и другие сюжеты о том, как нелегко приходится тем, кто выбивается из общей массы и отличается от иных представителей своего рода.

Причем жанр определить весьма тяжело, потому как в фильме сочетаются элементы драмы, комедии, мюзикла, социальной сатиры. Зритель любой возрастной категории найдет в картине что-то персонально для себя. Я бы даже сказал, что режиссура мультика нетипична для анимированных фильмов. Он ближе к «большим» игровым лентам. Крупные планы персонажей сменяются потрясающими массовками, лирические и комедийные сцены – стремительным action, отлично прописаны характеры всех героев.

Анимация выполнена превосходно. Порой кажется, что опять смотришь фильм «Марш пингвинов». Очень здорово сработали и художники, создавшие замечательные антарктические пейзажи. И наконец, одна из важнейших составляющих Happy Feet – это великолепный саундтрек, в котором знатоки и просто любители хорошей музыки без труда узнают незабываемые мелодии Beatles, Beach Boys, Earth Wind and Fire, Элвиса Пресли, Стиви Уандера и других.





Компании Warner Bros/Village Roadshow Productions, 2006
Web-сайт www2.warnerbros.com/happyfeet
Режиссер Джордж Миллер
Роли озвучивали Элайджа Вуд (Мамбл), Бриттани Мерфи (Глория), Николь Кидман (Норма Джин), Хью Джекмен (Мемфис), Робин Уильямс (Рамон и Лавлейс), Хьюго Уивинг (старейшина Ной)